Der offizielle GAME BOY Spieleberater

POKéMON™*

Schnapp' sie Dir alle!™

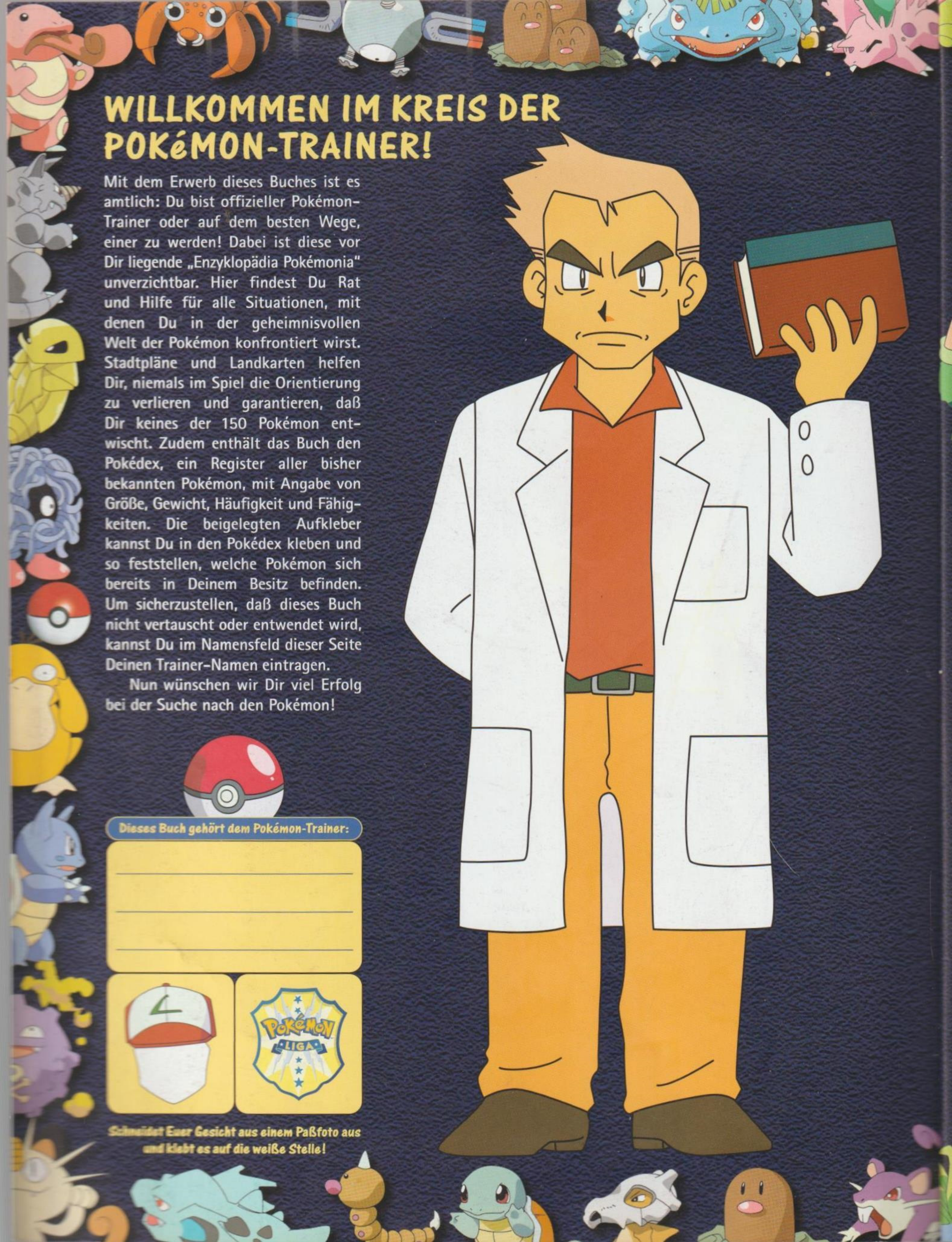
Exklusives Extra 150 Sammelsticker!

Nintendo®

GAME BOY™

TIPS, TRICKS, INFOS UND LEVELKARTEN ZUR ROTEN UND BLAUEN POKéMON-EDITION.





WILLKOMMEN IM KREIS DER POKéMON-TRAINER!

Mit dem Erwerb dieses Buches ist es amtlich: Du bist offizieller Pokémon-Trainer oder auf dem besten Wege, einer zu werden! Dabei ist diese vor Dir liegende „Enzyklopädia Pokémonia" unverzichtbar. Hier findest Du Rat und Hilfe für alle Situationen, mit denen Du in der geheimnisvollen Welt der Pokémon konfrontiert wirst. Stadtpläne und Landkarten helfen Dir, niemals im Spiel die Orientierung zu verlieren und garantieren, daß Dir keines der 150 Pokémon entwischt. Zudem enthält das Buch den Pokédex, ein Register aller bisher bekannten Pokémon, mit Angabe von Größe, Gewicht, Häufigkeit und Fähigkeiten. Die beigelegten Aufkleber kannst Du in den Pokédex kleben und so feststellen, welche Pokémon sich bereits in Deinem Besitz befinden. Um sicherzustellen, daß dieses Buch nicht vertauscht oder entwendet wird, kannst Du im Namensfeld dieser Seite Deinen Trainer-Namen eintragen.

Nun wünschen wir Dir viel Erfolg bei der Suche nach den Pokémon!

Dieses Buch gehört dem Pokémon-Trainer:

Schneidet Euer Gesicht aus einem Paßfoto aus und klebt es auf die weiße Stelle!

INHALT

IMPRESSUM

Herausgeber: Shigeru Ota
Chefredakteur: Claude M. Moyse
Stellv. Chefredakteur: Markus Pfitzner
Redaktionsleitung: Marcus Menold, Thomas Rinke
Redaktion: Micky Auer, Patrick R. Fabri, John D. Kraft, Marco Marrero
Online-Redaktion: Nicole Schneider
Redaktionsassistenz: Nicole Meining
Spieltechn. Beratung: Michael Friesl, Jens Geisendorff, Robin Lohoff, Yvonne Vigano
Produktionsleitung: Marit Müller
Konzept, Design & Satz: Andrea Amend, Jürgen Spachmann
Litho: Art & Print GmbH, Aschaffenburg, Projektleitung: Reiner Herrmann

Levelkarten & Artwork: Nintendo of America
Druck: Universitätsdruckerei H. Stürtz, Würzburg
Redaktionsanschrift: Club Nintendo, Nintendo Center
Postfach 1501,
D-63760 Großostheim
Telefax: 0 60 26/95 03 08
E-Mail: info@nintendo.de
Konsumentenberatung: 01 30/58 06 (Mo.– Fr. 11 – 19 Uhr)
Spiele-Hotline: 0 60 26/94 09 40 (Mo.– Fr. 13 – 19 Uhr)

Club Nintendo Österreich: Postfach 83, A-5027 Salzburg
Telefax: 06 62/88 92 15 20
Hotline: 06 62/88 92 16 00
(Mo.– Do. 9 – 12 Uhr, 13 – 16 Uhr, Fr. 9 – 12 Uhr)
Club Nintendo Schweiz: Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel
Telefax: 0 61/3 19 98 20
Hotline: 0 61/3 19 98 36
(Mo.– Fr. 9 – 11 Uhr, 14 – 16 Uhr)
Club Nintendo Online: http://www.nintendo.de
http://www.pokemon.de

Der offizielle Game Boy Spieleberater „Pokémon" wird von der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. veröffentlicht.

Artikel-Nummer: 3420340

Unverbindliche Preisempfehlung: DM 24,80
ÖS 199,–
SFR 20,–







DIE WELT DER POKéMON

Der weltbeste Pokémon-Trainer wird man nicht einfach so von heute auf morgen. Man muß nämlich über eine Menge Erfahrung verfügen und sehr, sehr viel über Pokémon wissen. Und nur die Besten der Besten dürfen ganz am Schluß, nach vielen Pokémon-Duellen, gegen die legendären Top Vier antreten...

DAS ABENTEUER BEGINNT



Zu Beginn könnt Ihr Eurem Helden auch einen neuen Namen geben.



In Prof. Eichs Labor dürft Ihr eines von drei Pokémon auswählen.

Ihr schlüpft in die Rolle von Ash, einem Jungen aus dem beschaulichen kleinen Ort Alabastia. Ash träumt schon lange davon, einmal der weltbeste Pokémon-Trainer zu werden. Allerdings hatte er bisher keine Möglichkeit, sein Können unter Beweis zu stellen. Doch das soll sich ändern: Mit Eurer und Prof. Eichs Hilfe wird sich sein Traum schon bald erfüllen! Der nette Professor schenkt Ash nämlich sein erstes Pokémon, und damit begebt Ihr Euch sogleich auf die Abenteuerreise!

Für den Erfolg müßt Ihr jede Menge Pokémon fangen, müßt Euch um sie kümmern und sie trainieren, um gegen unzählige Pokémon-Trainer und gegen das hinterhältige Team Rocket bestehen zu können! Als wäre das noch nicht genug, müßt Ihr Euch auch noch mit einem Konkurrenten herumschlagen: Prof. Eichs Enkel, Euer Rivale Gary, stellt eine ernstzunehmende Konkurrenz dar, denn auch er möchte der weltbeste Pokémon-Trainer werden! Ihr seht: Ein fesselndes Abenteuer mit vielen Überraschungen und Enthüllungen rund um die Pokémon-Welt erwartet Euch...



ASH

Zu Beginn des Spiels müßt Ihr Eurem Helden einen Namen geben. Entscheidet Euch für einen der Vorschläge oder laßt Eurer Phantasie freien Lauf. Dies ist übrigens auch bei Eurem Erzrivalen Gary möglich.

WAS SIND POKéMON?

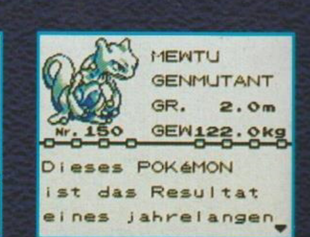
Eine unbeschreibliche Vielfalt an unterschiedlichen Pokémon lebt in der Welt, die Ihr Euch zu erkunden anschickt. Obwohl die Pokémon wildlebende Geschöpfe sind, haben sie keinerlei Scheu vor Menschen. Habt Ihr erst einmal ein Pokémon gefangen, so könnt Ihr es leicht zähmen und trainieren.

Die Fürsorge, mit der ein Trainer das Pokémon aufzieht und trainiert, ist dabei der Schlüssel zum Erfolg. Ihr solltet jedoch nie vergessen, daß selbst gefangene Pokémon ihre Trainer nicht als Herren, sondern vielmehr als Begleiter ansehen. Pokémon sind überaus intelligente Wesen, die sich nicht einfach herumkommandieren lassen. Sie behalten ihren eigenen Willen und gehorchen dem Trainer unter Umständen nicht. Versucht ein unerfahrener Trainer, einem Pokémon mit einem hohen Level Befehle zu erteilen, so ignoriert es diese in der Regel. Harmoniert ein Trainer jedoch mit seinen Pokémon, so steht einer großartigen Freundschaft nichts mehr im Wege! Ob als Kuscheltier, Wegbegleiter oder als Bodyguard – man kann mit Pokémon eine Menge erleben!

Es kann passieren, daß Pokémon unerfahrenen Trainern nicht gehorchen. Nur mit bestimmten Orden folgen Euch die Pokémon uneingeschränkt.



Ihr könnt 150 verschiedene Pokémon in dieser faszinierenden Welt finden.



Die Pokémon unterscheiden sich nicht nur im Aussehen, sondern auch in Größe und Gewicht.





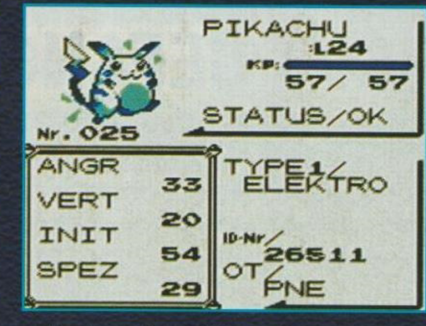


KRAFTPUNKTE & ANGRIFFSPUNKTE

Kraftpunkte

Die Verfassung Eurer Pokémon wird anhand von Kraftpunkten (KP) dargestellt. Wenn Eure Pokémon über die volle Anzahl verfügen, sind sie topfit. Ansonsten solltet Ihr Euch gut überlegen, ob Ihr sie in einem Kampf einsetzt. Die KP-Anzeige informiert Euch jederzeit über den Gesundheitszustand Eurer Pokémon. Mit jedem Treffer sinken die KP. Ihr habt aber die Möglichkeit, Eure Pokémon mit verschiedenen Items wieder zu kräftigen.

Sobald ein Pokémon keine KP mehr übrig hat, ist es besiegt und kann nicht mehr kämpfen. Dann könnt Ihr ihm nur helfen, indem Ihr es in ein Pokémon-Center bringt oder mit dem Item Beleber die Kräfte zurückgebt.



Pikachu verfügt auf diesem Bild über die volle Anzahl an Kraftpunkten und ist somit topfit!

Angriffspunkte

Für Attacken benötigt ein Pokémon Angriffspunkte (AP). Je nach Art der Attacke und deren Wirkungsgrad stehen unterschiedliche Mengen an AP zur Verfügung. Jedesmal, wenn ein Pokémon eine bestimmte Attacke einsetzt, verbraucht es einen AP. Der verbleibende Vorrat wird mittels der AP-Anzeige für jede Attacke des Pokémon separat aufgeführt. Sind alle AP einer Attacke aufgebraucht, so kann diese nicht mehr eingesetzt werden. Sollte es soweit kommen, daß ein Pokémon für keine seiner Attacken mehr über AP verfügt, so ist es auch in diesem Fall nicht wehrlos: Es setzt automatisch die Verzweifler-Attacke ein. Allerdings verliert es bei jedem Einsatz dieses Angriffs einige Kraftpunkte. Die AP eines Pokémon können – ebenso wie die KP – sowohl in einem Pokémon-Center als auch mittels verschiedener Items aufgefrischt werden.

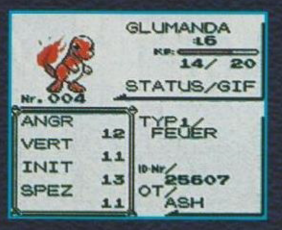


Schiggy verfügt noch über die vollen 35 AP für die Attacke Tackle, es kann diesen Angriff also noch 35mal einsetzen.

SPEZIALATTACKEN, NEBENEFFEKTE UND STATUSVERÄNDERUNGEN

Der Status eines Pokémon wird durch vier Kriterien bewertet: Angriff (ANGR), Verteidigung (VERT), Initiative (INIT) und Spezial (SPEZ). Dabei bezieht sich die Bezeichnung Spezial auf die Fähigkeit des Pokémon, Spezialattacken zu erlernen und einzusetzen.

Normale Attacken reduzieren lediglich die Kraftpunkte des Gegners, während Spezialattacken nützliche Nebeneffekte haben: So zieht z.B. die Blubber-Attacke dem Gegner generell erst einmal KP ab. Sie hat aber mitunter den Nebeneffekt, daß die Initiative (INIT) des Gegners eine zeitlang geschwächt wird und dieser dann langsamer reagiert. Andere Spezialattacken verursachen hingegen keinerlei Schaden, sondern beeinflussen den Status des Gegners. Im Falle von Konfusion ist der Gegner z.B. verwirrt und verletzt sich oftmals selbst. Manche dieser durch Spezialattacken verursachten Statusveränderungen dauern für die Länge eines Kampfes an. Andere (z.B. Vergiftungen) wirken solange, bis sie in einem Pokémon-Center behandelt oder durch ein Item geheilt werden. Wird eine Statusveränderung (wie z.B. eine Vergiftung oder eine Verbrennung) nicht schnellstmöglich behandelt, so verliert das entsprechende Pokémon selbst nach einem Kampf kontinuierlich Kraftpunkte!



Ein Blick auf die Übersicht bestätigt: Glumanda wurde vergiftet!



Manche Attacken haben Nebeneffekte, die nur mit speziellen Items geheilt oder in einem Pokémon-Center behandelt werden.



Jedes Pokémon wird durch die Kriterien Angriff (ANGR), Verteidigung (VERT), Initiative (INIT) und Spezial (SPEZ) bewertet.








GUT GEFANGEN IST HALB GEWONNE

Mit nur einem Pokémon könnt Ihr schwerlich ein Meistertrainer werden! Also müßt Ihr Euch auf den We und weitere Pokémon fangen. Mitunter erfordert es eine Menge Geduld und Geschick, dies erfolgreich z stelligen. Zur Einführung zeigen wir Euch, wie und wo Ihr Pokémon fangen könnt...

DER POKéBALL IST RUND!

Pokémon könnt Ihr nicht mit dem Netz fangen, Ihr braucht das richtige Handwerkszeug: Pokébälle!

Während Eures Abenteuers steht Euch eine ganze Palette unterschiedlicher Pokébälle zur Verfügung: einfache Pokébälle, Superbälle, Hyperbälle, Safaribälle sowie der einzige Prototyp des Meisterballs. Der entscheidende Unterschied zwischen den verschiedenen Arten von Pokébällen ist deren Effizienz. Während Ihr mit einem herkömmlichen Pokéball problemlos Pokémon mit niedrigem Level fangen könnt, geratet Ihr bei Pokémon höherer Level leicht in Schwierigkeiten. Der Einsatz eines Superballs oder eines Hyperballs ist in einem solchen Fall weitaus erfolgversprechender. Eine Erfolgsgarantie gibt es jedoch nicht – oftmals gelingt es erst nach mehreren Versuchen, das gewünschte Pokémon zu fangen.
Der einzige Weg, ein Pokémon sofort beim ersten Versuch zu fangen, ist der Einsatz des Meisterballs. Allerdings gibt es von diesem nur ein einziges Exemplar – und das solltet Ihr sehr überlegt einsetzen! Die bälle haben eine Sonder unter den Pokébällen, da in der Safari-Zone, einem V gungspark, eingesetzt werden

MIT GEDULD UND SPUCKE...

m ein Pokémon fangen zu können, darf es einiger Übung. Es genügt cht, einfach einen Pokéball auf das kémon zu werfen (außer Ihr enutzt den Meisterball). Vielmehr llitet Ihr das Pokémon zuvor im ampf schwächen. Achtet hierbei arauf, daß es nicht die gesamten raftpunkte verliert. Habt Ihr es ämlich besiegt, könnt Ihr es nicht ehr fangen.

Alternativ könnt Ihr versuchen, es it einer Attacke (z.B. Gesang) ein-chlafen zu lassen. Schläft ein Poké-non, ist es leichte Beute! Doch auch afür gibt es keine Erfolgsgarantie: elbst Pokémon, die schlafen oder ur noch über wenig Kraftpunkte erfügen, könnten sich in letzter ekunde aus dem Pokéball befreien. Nur die Wahl des richtigen Pokéballs nd eine gute Taktik führen zum rfolg, ganz nach dem Motto „Übung nacht den Meister".

Ihr könnt übrigens bis zu sechs Pokémon in Pokébällen gleichzeitig mit Euch herumtragen.



Die Pokémon eines anderen Trainers können nicht gefangen werden.



Um ein Pokémon zu fangen, muß man es zuvor schwächen. Ansonsten kann es passieren, daß es sich aus dem Pokéball befreit.





WER SUCHET, DER FINDET!



Durchstreift das hohe Gras, um auf wilde Pokémon zu treffen.

Der natürliche Lebensraum der Poké-mon sind nicht die bewohnten Gebiete der Pokémon-Welt, sondern es ist die unberührte Natur. Wenn Ihr also Pokémon fangen möchtet, sollt-tet Ihr die vielen Grasflächen und Felder dieser Welt durchstreifen. Dort trefft Ihr (nach dem Zufallsprinzip) auf wildlebende Pokémon. Achtet darauf, daß in den meisten Gebieten verschiedene Arten von Pokémon leben. Versucht Euer Glück also ruhig öfters an derselben Stelle. Wenn Ihr bereits eine Angel besitzt, könnt Ihr auch in Gewässern nach Pokémon fischen. Das Spiel wechselt automatisch zum Kampfbildschirm, sobald Ihr auf ein Pokémon trefft.



Mit der Angel könnt Ihr Wasser-Pokémon „fischen".








ROTE EDITION & BLAUE EDITION

Wenn Ihr alle 150 Pokémon fangen wollt, dann liegt eine echte Herausforderung vor Euch. Denn eini Pokémon sind sehr schwer zu finden, andere kommen in Eurer Edition eventuell in freier Wildbahn gar nich

IHR KÖNNT NICHT ALLES HABEN, WAS IHR SEHT!

In beiden Editionen des Spiels gibt es Pokémon, die Ihr zwar bei gegnerischen Trainern im Kampf sehen, nicht aber in freier Wildbahn fangen könnt. Ihr habt daher zunächst keine Möglichkeit, diese Pokémon Eurem Pokédex hinzuzufügen, da Ihr in Trainerkämpfen keine Pokémon einfangen könnt. Entnehmt der hier abgedruckten Liste, in welcher Edition bestimmte Pokémon nicht vorkommen. Ihr erhaltet sie lediglich, wenn Ihr sie mit Freunden tauscht, die die jeweils andere Edition des Spiels besitzen!



SNOBILIK
RASSEKAT
GR. 1.0
Nr.053 GEW 32.0



ARBOK
KOBRA
GR. 3.5
Nr.024 GEW 65.0

Diese beiden Pokémon können nicht in d gleichen Edition des Spiels gefangen wer

ROTE EDITION



27 Sandan™



28 Sandamer™



37 Vulpix™



38 Vulnona™



52 Mauzi™



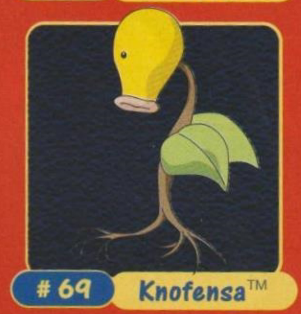
53 Snobilikat™



126 Magmar™



127 Pinsir™



69 Knofensa™



70 Ultrigaria™



71 Sarzenia™



Diese Pokémon findet Ihr in de Roten Edition nicht in freie Wildbahn.



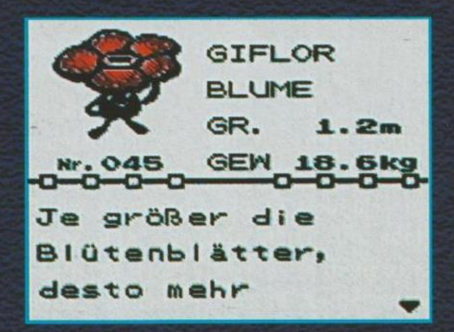
DIE QUAL DER WAHL

Die meisten Pokémon leben in einem ganz bestimmten Revier, und nur dort könnt Ihr sie finden und fangen. Das ist in der Regel nicht so schwer, da sie dort in reichlicher Zahl vorkommen. Allerdings gibt es andere Pokémon, die ausgesprochen selten und deshalb auch sehr schwer zu finden sind. Und obendrein kann es sein, daß einige wenige Pokémon in Eurer Edition des Spiels gar nicht erscheinen!

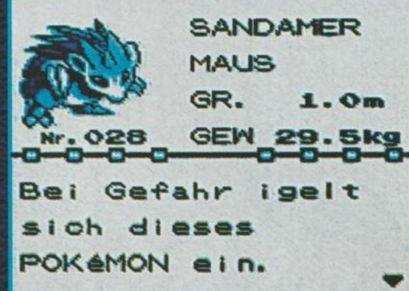
Der Grund: Es gibt zwei Versionen des Spiels, die Rote Edition und die Blaue Edition. Außerdem unterscheiden sich die Editionen auch danach, wie oft und wo die Pokémon auftauchen. Ein Beispiel: In der Roten Edition des Spiels kommt Nidoran ♂ häufiger vor als Nidoran ♀, während in der Blauen Edition die Anzahl von Nidoran ♀ weit höher ist.



Pokémon findet Ihr im hohen Gras!



Rote Edition



Blaue Edition

BLAUE EDITION



#23 Rettan™



#24 Arbok™



#56 Menki™



#57 Rasaff™



#58 Fukano™



#59 Arkani™



#125 Elektek™



#123 Sichlor™



#43 Myrapla™



#44 Duflor™



#45 Giflor™



Diese Pokémon findet Ihr in der Blauen Edition nicht in freier Wildbahn.



TAUSCHHANDEL UND ACTION-DUEL

Mittels des Universal Game Link-Kabels könnt Ihr zwei Game Boys miteinander verbinden und Eure Poké die eines Freundes tauschen. Ihr könnt Euer Ein-Spieler-Abenteuer mittels Universal Game Link-Kabel a ein Zwei-Spieler-Duell verwandeln!

EINGESTECKT UND LOSGELEGT!

Habt Ihr mittels Universal Game Link-Kabel Euren Game Boy und ein Pokémon-Spiel mit einem anderen Game Boy verbunden, in dem sich ebenfalls ein Pokémon-Spielmodul befindet, müßt Ihr Euch in einem Pokémon-Center in den Kabel-Club begeben.

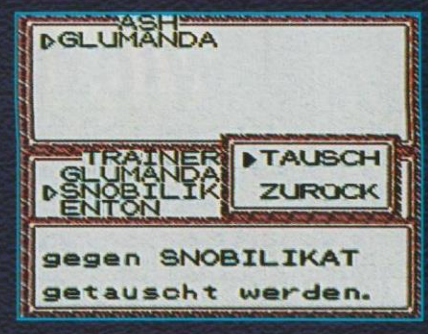
Hier könnt Ihr das Handelscenter oder das Kolosseum betreten.

Dort befindet sich ein Schalter, an dem eine freundliche junge Dame steht, die Euch behilflich sein wird. Im Kabel-Club könnt Ihr dann entscheiden, ob Ihr das Kolosseum betreten möchtet oder ob Ihr lieber im Handelscenter tauschen wollt. Habt Ihr Euch für das Kolosseum entschieden, könnt Ihr nach der Auswahl Eurer Favoriten gegen Euren Gegner antreten. Während dieses Duells werden sich Eure Pokémon nicht entwickeln und Ihr erhaltet auch keine Erfahrungspunkte für diese Kämpfe. Doch Eure Pokémon gegen die Eurer Freunde antreten zu lassen – dies stellt eine der größten und auch spannendsten Herausforderungen in der Welt der Pokémon dar!

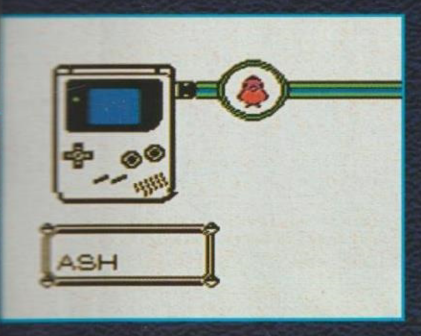
Habt Ihr und Euer Tauschpartn für jeweils ein Pokémon entsch dann ist der Tauschhandel pe

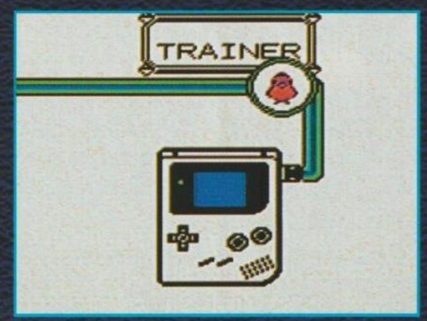
TAUSCH-TIPS

Ihr könnt eine große Anzahl von Pokémon sammeln und sie in verschiedenen Boxen ablegen. Ihr dürft außerdem ruhig mehrere Pokémon einer Art sammeln, um sie später einzutauschen. Es kann nämlich sein, daß Pokémon, die in Eurer Edition ziemlich häufig vorkommen, in einer anderen Edition durchaus rar sind. Ein weiterer Tip: Ihr solltet versuchen, von jedem Pokémon, das sich nur durch Tauschen weiterentwickelt, mindestens zwei Exemplare zu fangen. So könnt Ihr dann beide Eurem Freund geben, und er gibt Euch das weiterentwickelte Pokémon zurück. So hat jeder etwas von diesem Tausch! Während des Tauschens kann man lediglich ein Pokémon gegen ein anderes tauschen. Es ist daher nicht möglich, drei Pokémon auf einmal zu tauschen. Es ist auch nicht möglich, daß Euer Tauschpartner Euch zum Tausch zwingt oder Euch eines Eurer wertvollen Pokémon stibitzt. Der Tausch wird nur vollzogen, wenn Ihr einwilligt und dies per Knopfdruck bestätigt. Vergeßt nicht, daß besonders starke Pokémon, die Ihr gefangen oder getauscht habt, Euch nicht gehorchen, wenn Ihr den entsprechenden Orden nicht besitzt!



Wenn Ihr Euch einig seid, könnt Ihr Eure Pokémon tauschen.





Der Tausch ist in vollem Gang und die Pokémon wechseln Ihre Besitzer.

KAMPF DER GIGANTEN

Das Kolosseum, das Ihr im Kabel-Club betreten könnt, ist die perfekte Arena für den Kampf der Giganten! Bevor Ihr Euch jedoch in ein Duell gegen die Pokémon eines Freundes wagt, solltet Ihr weise entscheiden, welche Pokémon Ihr mitnehmt: Sind Eure Pokémon schon weit genug aufgestuft, habt Ihr an die verschiedenen Elemente der Pokémon gedacht? All das sind strategische Fragen, die Ihr im voraus bedenken solltet. Denn während des Kampfes könnt Ihr keine Items einsetzen! Das bedeutet, daß ein bereits besiegtes Pokémon nicht mehr in das Geschehen eingreifen kann.

Laßt Euch also mit den Vorbereitungen Zeit und nutzt noch einmal den Service des Pokémon-Center, bevor Ihr loslegt. Dort werden verletzte und bereits besiegte Pokémon wieder fit gemacht!



Laßt Eure Pokémon fit machen, bevor Ihr das Kolosseum betretet.



Der Kampf hat begonnen, und nur wer die besten Pokémon sein eigen nennt, wird bestehen!



ENTWICKLUNG EINFACH GEMACH

Die meisten Pokémon haben die Fähigkeit, weitere Entwicklungsstadien zu erreichen. Die „Evolution", die sich bei anderen Lebewesen über Jahrtausende ausdehnt, dauert bei einem Pokémon nur wenige Sekunden.



Durch Kämpfe sammeln Eure Pokémon Erfahrung.

Die meisten Pokémon entwickeln sich aufgrund der Erfahrung, die sie in Duellen gesammelt haben. Es gibt aber auch Ausnahmen: Manche Pokémon entwickeln sich erst weiter, wenn sie einem bestimmten Gegenstand ausgesetzt oder wenn sie getauscht werden. Hat sich ein Pokémon entwickelt, so w eigenständige Spezies und auch als solche in der eingetragen.

Eines ist jedoch sicher: che Weise eine Entwicklu ausgelöst wird – die Resul immer spektakulär!

TEILT DIE ERFAHRUNG



Nur Pokémon, die am Kampf teilnehmen, ...

Ihr könnt maximal bis zu sechs Pokémon zur gleichen Zeit mit Euch tragen. Jedes dieser Pokémon kann und sollte auch an den Kämpfen mit Trainern oder gegen wildlebende Pokémon teilnehmen. Sobald ein Widersacher besiegt ist, erhält nämlich jedes Pokémon, das am Kampf teilgenommen hat, eine bestimmte Menge an Erfahrungspunkten. Diese Erfahrungspunkte (EP) werden immer durch die Anzahl der Pokémon geteilt, die am Kampf teilgenommen haben.

(Beispiel: Wenn Ihr für ein besiegtes Taubsi 22 Erfahrungspunkte erhaltet und zwei Pokémon an diesem Kampf teilgenommen haben jedes davon 11 Erfahrungspun



...werden auch Erfahrungspunkte erh

AUCH POKéMON LERNEN NIE AUS!

Beim Aufstieg in neue Erfahrungslevel ergibt sich für ein Pokémon mitunter, daß es verschiedene Attacken erlernen und fortan einsetzen kann. Aber es kann sich nur vier Attacken gleichzeitig merken – um also eine neue zu lernen, muß es eine alte „vergessen".

Auch auf andere Weise können Pokémon neue Fähigkeiten erlernen: Ihr habt die Möglichkeit, Euren Pokémon mit Hilfe von Technischen Maschinen (TM) und Versteckten Maschinen (VM) neue Attacken beizubringen.



Die meisten Pokémon entwickeln sich, s einen bestimmten Erfahrungslevel err

STEINE DER ENTWICKLUNG

Manche Pokémon entwickeln sich nur weiter, wenn sie dem Einfluß spezieller, die Entwicklung fördernder Steine ausgesetzt werden. Nehmen wir zum Beispiel Pummeluff: Es entwickelt sich zu Knuddeluff, wenn Ihr einen Mondstein einsetzt.

In einem solchen Fall ist die Entwicklung nicht vom Level abhängig, sondern sie setzt sofort ein.

Es gibt fünf dieser speziellen Steine: den Mondstein, den Feuerstein, den Wasserstein, den Donnerstein und den Blattstein. Der folgenden Grafik könnt Ihr entnehmen, welches Pokémon welchen Stein für seine Entwicklung benötigt!



TAUSCHEN → ENTWICKELN!

Eine andere Möglichkeit, die Entwicklung eines Pokémon auszulösen: Tauscht es mit einem Freund! (Es gibt vier Pokémon, die sich nur durch Tausch weiterentwickeln.) Diese Entwicklung findet statt, sowie der Tausch abgeschlossen wurde. Und dies sind die betreffenden Pokémon, die sich durch Tausch entwickeln:

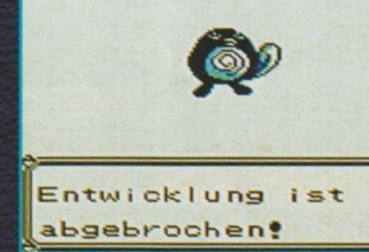


DIE ENTWICKLUNG AUFHALTEN

Obwohl die Entwicklung normalerweise wünschenswert ist, könnte es ja möglich sein, daß Ihr ein Pokémon in der aktuellen Entwicklungsform behalten möchtet. (Manchmal könnte das auch wichtig sein, weil ein Pokémon beim Übergang in die nächste Entwicklungsstufe bestimmte Attacken unter Umständen nicht mehr einsetzen kann bzw. andere Attacken erhält.) Der Entwicklungsstopp geht ganz leicht: Ihr müßt lediglich während des Prozesses den B-Knopf drücken!



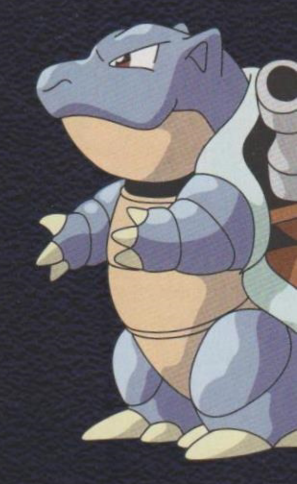
Wenn Ihr verhindern möchtet, daß sich ein Pokémon entwickelt, ...



... müßt Ihr den B-Knopf drücken, bevor Entwicklungsprozeß abgeschlossen is

Schillok	Level	Turtok
Kraftbiss	24	
Panzerschutz	31	
Schädelwumme	39	
	42	Schädelwumme
Hydropumpe	47	
	52	Hydropumpe





KAMPFSTRATEGIEN & TIPS

Pokémon-Duelle werdet Ihr nur mit taktischem Vorgehen zu Euren Gunsten entscheiden können! Es genügt nämlich nicht, lediglich die nötigsten Trainingskämpfe zu absolvieren, um einen höheren Erfahrungslevel zu erreichen. Wenn Ihr alle Aspekte die Elementklassen betreffend kennt und dieses Wissen auch bei der Zusammenstellung Eures Teams einsetzt, werdet Ihr Eure Siegeschancen erheblich verbessern können!

TYPENBESTIMMUNG FÜR POKéMON-KÄMPFE

Pokémon sind in 15 verschiedene Elementklassen bzw. Typen unterteilt. Pokémon der jeweiligen Elementklasse besitzen verschiedene Attacken und weisen charakteristische Merkmale auf.

Feuer-Pokémon z.B. können Attacken ausführen, die auf dem Element Feuer basieren. Wasser-Pokémon wiederum nutzen Fähigkeiten, die zur Grundlage die Eigenschaften des Elements Wasser haben.

Jedes Pokémon besitzt also persönliche Stärken und Schwächen, die Ihr im Kampf strategisch einsetzen könnt. Ein paar Beispiele: Elektro-Pokémon haben im Kampf mit Wasser-Pokémon immer einen Vorteil, sind jedoch anfälliger bei Attacken durch Boden-Pokémon.

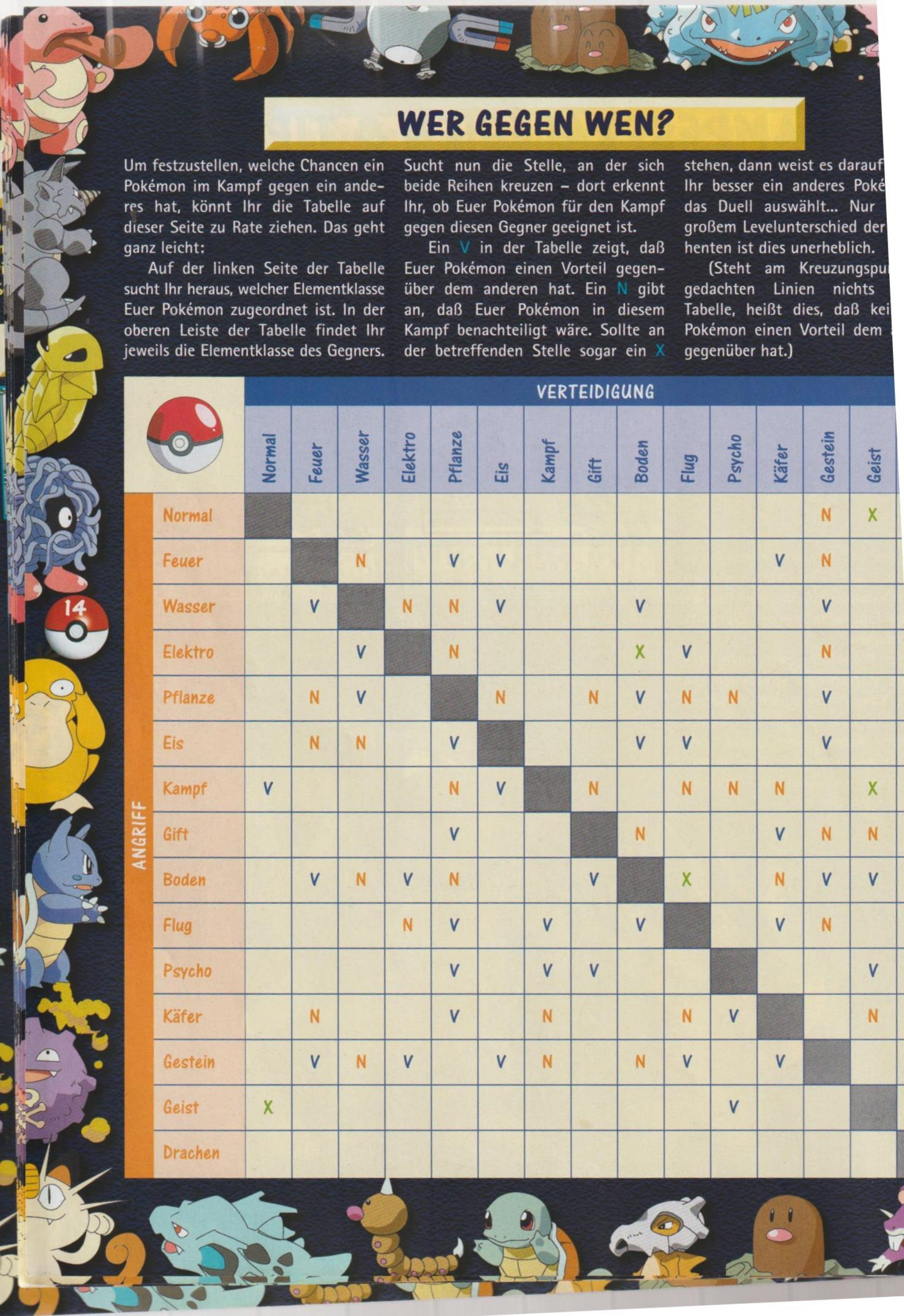


Jedes Pokémon hat seine Stärken und Schwächen ...



... anderen Pokémon gegenüber.





WER GEGEN WEN?

Um festzustellen, welche Chancen ein Pokémon im Kampf gegen ein anderes hat, könnt Ihr die Tabelle auf dieser Seite zu Rate ziehen. Das geht ganz leicht:

Auf der linken Seite der Tabelle sucht Ihr heraus, welcher Elementklasse Euer Pokémon zugeordnet ist. In der oberen Leiste der Tabelle findet Ihr jeweils die Elementklasse des Gegners. Sucht nun die Stelle, an der sich beide Reihen kreuzen – dort erkennt Ihr, ob Euer Pokémon für den Kampf gegen diesen Gegner geeignet ist.

Ein V in der Tabelle zeigt, daß Euer Pokémon einen Vorteil gegenüber dem anderen hat. Ein N gibt an, daß Euer Pokémon in diesem Kampf benachteiligt wäre. Sollte an der betreffenden Stelle sogar ein X stehen, dann weist es darauf Ihr besser ein anderes Poké das Duell auswählt... Nur großem Levelunterschied der henten ist dies unerheblich.

(Steht am Kreuzungspu gedachten Linien nichts Tabelle, heißt dies, daß kei Pokémon einen Vorteil dem gegenüber hat.)

ANGRIFF \ VERTEIDIGUNG	Normal	Feuer	Wasser	Elektro	Pflanze	Eis	Kampf	Gift	Boden	Flug	Psycho	Käfer	Gestein	Geist
Normal													N	X
Feuer			N		V	V						V	N	
Wasser		V		N	N	V			V				V	
Elektro			V		N				X	V			N	
Pflanze		N	V			N		N	V	N	N		V	
Eis		N	N		V				V	V			V	
Kampf	V				N	V		N		N	N	N		X
Gift					V				N			V	N	N
Boden		V	N	V	N			V		X		N	V	V
Flug				N	V		V		V			V	N	
Psycho					V		V	V						V
Käfer		N			V		N			N	V			N
Gestein		V	N	V		V	N		N	V		V		
Geist	X										V			
Drachen														

STRATEGIEN FÜR DAS TEAM

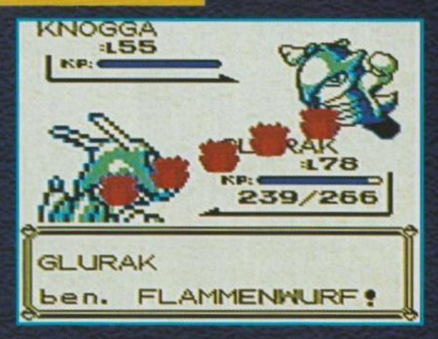
Es gibt kein Pokémon, das allen anderen im Kampf überlegen wäre. Da Ihr nie vorhersehen könnt, welches Pokémon Ihr als nächstes treffen werdet, ist es empfehlenswert, stets sechs verschiedene Pokémon mitzuführen. So seid Ihr auf möglichst viele verschiedene Gegner vorbereitet!

Zu Anfang des Spiels setzt sich die beste Angriffsformation zusammen aus:

Schiggy, Pikachu, Tauboga, Digda, Safcon und Rattfratz.

Seid Ihr im Spiel vorangekommen, werdet Ihr auf andere Gegner treffen und solltet deshalb auch Euer Team ändern. Ein Vorschlag: Stellt ein neues Team aus Turtok, Raichu, Machomei, Digdri, Flamara und Simsala zusammen.

Ihr solltet auch immer darauf achten, daß der Level keines Eurer Pokémon extrem weit hinter den der anderen Team-Mitglieder zurückfällt. Gleichzeitig aber solltet Ihr auch ein Pokémon in der Gruppe haben, dessen Level nicht zu hoch ist. Denn wenn alle Eure Pokémon zu stark werden, kann es passieren, daß Ihr jedes wildlebende Pokémon mit einem Schlag besiegt und so keine Gelegenheit mehr bekommt, weitere Pokémon für Eure Sammlung zu fangen!



Ihr könnt nur ein Pokémon gegen einen Widersacher antreten lassen, wählt also das richtige Pokémon aus.



Das Pokémon an erster Stelle kämpft immer zuerst. Ändert also bei Bedarf die Reihenfolge.



Ihr könnt nach jeder Kampfrunde das Pokémon auswechseln.

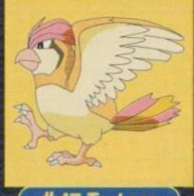
Euer Team zu Beginn des Spiels



07 Schiggy



25 Pikachu



17 Tauboga



50 Digda



11 Safcon



19 Rattfratz

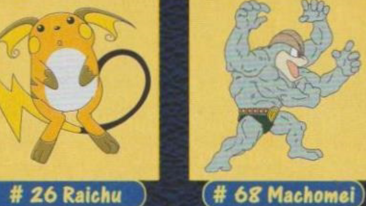
Pokémon-Team für Fortgeschrittene



09 Turtok



26 Raichu



68 Machomei



51 Digdri

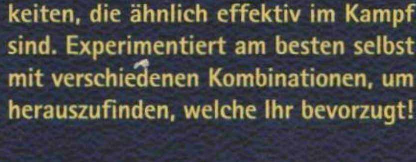


136 Flamara



65 Simsala

Dies sind nur Vorschläge – vielleicht habt Ihr eigene Vorstellungen Euer Team betreffend. Es gibt unzählige verschiedene Kombinationsmöglichkeiten, die ähnlich effektiv im Kampf sind. Experimentiert am besten selbst mit verschiedenen Kombinationen, um herauszufinden, welche Ihr bevorzugt!







POKéDEX-LEGENDE

Sich die Daten aller 150 Pokémon zu merken – das ist keine sehr leichte Aufgabe! Um sie Euch jedoch zu erleichtern, könnt Ihr den Pokédex in diesem Buch nutzen: Auf den Seiten 78–103 findet Ihr alle wichtigen Informationen zu jedem Pokémon (einschl. Fähigkeiten, Typ und natür-lichem Lebensraum). Die Info auf dieser Seite sollen Euch darin enthaltenen Daten verstehen, um sie effektiv z

Nummer/Name

Die Pokémon sind numerisch sortiert. Falls Ihr die exakte Nummer eines Pokémon nicht wißt, könnt Ihr diese in der alphabetisch sortierten Liste auf Seite 103 finden. Dort seht Ihr auch, auf welcher Seite dieses Spieleberaters das Pokémon zu finden ist.

Typ

Die Spalte Typ zeigt an, in welche Elementklasse(n) das entsprechende Pokémon einzuordnen ist.

Finden/Fangen

Steht in der Spalte Finden ein blaues o Quadrat, könnt Ihr das Pokémon im jeweili bei einem anderen Trainer sehen (aber nicht Wenn sich auch in der Spalte Fangen ein befindet, könnt Ihr das Pokémon in der d entsprechenden Edition (Blau oder Rot) i Wildbahn fangen.

25 Pikachu™

FINDEN FANGEN

TYP: Elektro

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Donnerschock	Elektro
-	Heuler	Normal
9	Donnerwelle	Elektro
16	Ruckzuckhieb	Normal
26	Sternschauer	Normal
33	Agilität	Psycho
43	Donner	Elektro

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR

AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN: PIKACHU → (DONNERSTEIN) RAICHU

Werte

Jedes Pokémon wurde von Prof. Eich in fünf verschiedene Kategorien eingeteilt. Diese sind: Kraftpunkte (KP), Angriff (ANGR), Verteidigung (VERT), Spezialattacken (SPEZ) und Initiative (INIT).

Diese Werte werden grafisch dargestellt und dienen dazu, Pokémon gleichen Levels miteinander zu vergleichen.

Fähigkeite

Dieser Tabelle könnt I nehmen, welche At und Fähigkeiten ein mon erlernen kann Spalte „Level" gibt wann ein Pokémon bestimmte Attacke Befindet sich in dieser ein Strich, bedeute daß das Pokémon die keit von Anfang an In der Spalte Typ le welcher Elementklas bestimmte Attacke zu net ist.

(Bedenkt stets, da Pokémon nur zwisch verschiedenen Attacke len kann.)

Aufkleber

Sobald Ihr ein Pokémon gefangen habt, könnt Ihr den entsprechenden Aufkleber an dieser Stelle einkleben, um sofort zu sehen, ob Ihr bereits ein Exemplar dieser Gattung besitzt.

Lebensraum

Dieser Mini-Karte könnt Ihr entnehmen, an welchem Ort das jeweilige Pokémon anzutreffen ist. Ist hier keine der Gegenden farblich markiert, könnt Ihr es nicht fangen, sondern erhaltet es erst, wenn sich eines Eurer Pokémon entwickelt oder Ihr es tauscht.

Entwicklung

Hier seht Ihr die verschiedene wicklungsstufen, die das Po durchlaufen kann. Ihr wisst sof sich ein Pokémon weiterentw und wenn ja, welchen Erfahrur es benötigt, um in die n Entwicklungsstufe überzugehe nötigt das Pokémon einen spe Gegenstand oder entwickelt e nur, wenn es getauscht wird, is diese Information enthalten.

Pokémon-Atlas

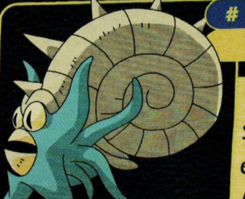
Im folgenden Pokémon-Atlas findet Ihr Land- und Routenkarten der Pokémon-Welt sowie Informationen zu besonders seltenen Pokémon.





Seltene

Die Pokémon-Enzyklopädie ist so etwas wie die Bibel eines jeden Pokémon-Trainers! Hier findet Ihr Informationen über Pokémon, die in freier Wildbahn nur sehr schwer anzutreffen sind. Dieser Auszug aus dem Buch beschreibt einige Pokémon, die gerade wegen ihrer Seltenheit heiß begehrt werden.



138 Amonitas™

Amonitas vereinigt die Elementklassen Wasser und Gestein in sich. Dieses Pokémon könnt Ihr nur dann Eurer Sammlung hinzufügen, wenn Ihr Euch im Mondberg für das Helixfossil entscheidet.



139 Amoroso™

Sobald Amonitas Level 40 erreicht, entwickelt es sich zu Amoroso. Seine harte Außenhaut schützt es vorzüglich vor gegnerischen Attacken, und durch die Kombination der Elemente Wasser und Gestein ist es Amoroso möglich, viele starke Attacken zu erlernen.

140 Kabuto™

Auch Kabuto, das äußerlich einem Helm gleicht, vereinigt die beiden Elementkategorien Wasser und Gestein in sich. Um dieses Pokémon für Eure Sammlung zu erhalten, müßt Ihr Euch im Mondberg für das Domfossil entscheiden.



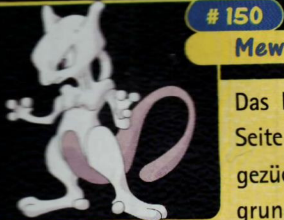
141 Kabutops™

Sobald Kabuto Level 40 erreicht, entwickelt es sich zu dem aufrecht gehenden Kabutops. Dieses Pokémon ist aufgrund seiner schieren Stärke eine Bereicherung jeder Sammlung!



142 Aerodactyl™

Aerodactyl gehört als einziges Pokémon den Elementklassen Gestein und Flug an. Durch diese Kombination kann es eine Vielzahl verschiedener Attacken erlernen. Um es Eurer Sammlung beizufügen, müßt Ihr den Altbernstein in das Labor auf der Zinnoberinsel bringen.



150 Mewtu™

Das letzte Pokémon auf dieser Seite ist Mewtu, ein genetisch gezüchtetes Pokémon, das aufgrund seiner hervorragenden Kampfeigenschaften von vielen Pokémon-Trainern gesucht wird. Ihr werdet im Spiel nur ein einziges mal die Chance haben dieses Pokémon zu fangen – nutzt sie also!







Pokémon



#131
Lapras™

Lapras wird wegen seines Aussehens und seines ruhigen Wesens gerne als „Pferd des Ozeans" bezeichnet. Tatsächlich werden einige Lapras sogar als Transportmittel eingesetzt, um abgelegene Orte, wie zum Beispiel die Zinnoberinsel, zu erreichen.



#144
Arktos™

Arktos vereinigt die beiden Elementklassen Eis und Flug in sich. Es ist nur an einem ganz bestimmten Ort zu finden und verschwindet auch für immer von dort, wenn Ihr es bekämpft habt.



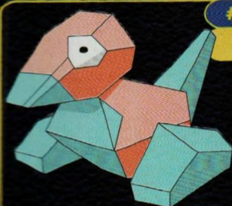
#133
Evoli™

Evoli gehört zu den wohl variantenreichsten Pokémon. Durch den Einsatz verschiedener Steine kann es sich entweder zu Aquana, Blitza oder Flamara entwickeln. Da Ihr Evoli nur ein einziges mal im ganzen Spiel antreffen könnt, solltet Ihr gut überlegen, welchen Stein Ihr einsetzt!



#145
Zapdos™

Auch Zapdos gehört den drei mystischen Pokémon an, auf die Ihr im Spiel treffen werdet. Es vereinigt die Elementklassen Elektro und Flug. Diese „spannungsgeladene" Kombination macht es zu einem starken Mitstreiter an Eurer Seite!



#137
Porygon™

Porygon ist das einzige Pokémon, das künstlich geschaffen wurde. Wissenschaftler haben es in einem Cyberspace-Labor entwickelt, und sein Körper besteht komplett aus kristallinen Strukturen.

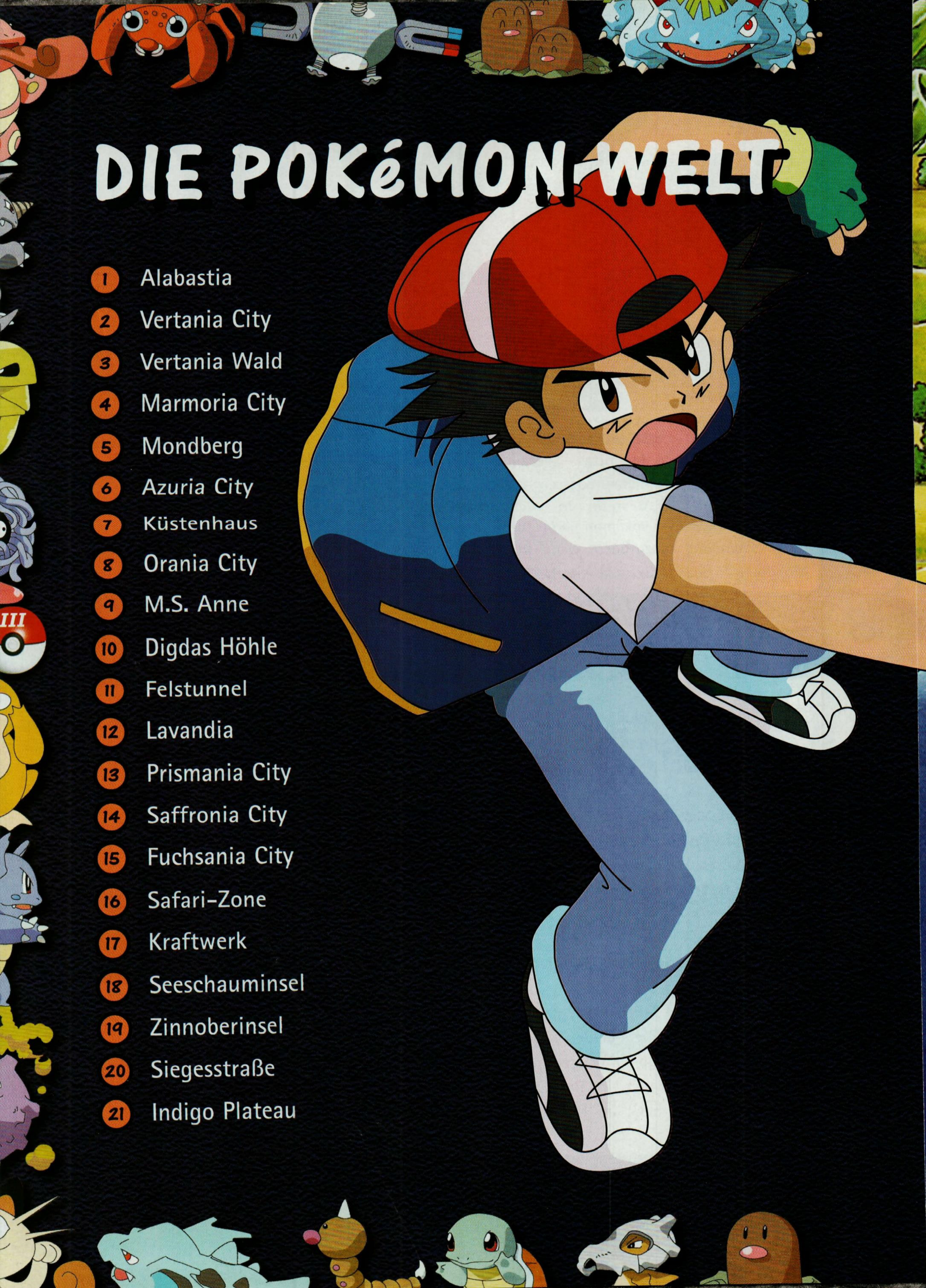


#146
Lavados™

Das dritte der drei mystischen Pokémon ist Lavados. Es verbindet die beiden Elementtypen Feuer und Flug miteinander. Nehmt Euch, wenn Ihr ihm begegnet, vor seinen gefährlichen **Feuerwirbel**-Attacken in acht!





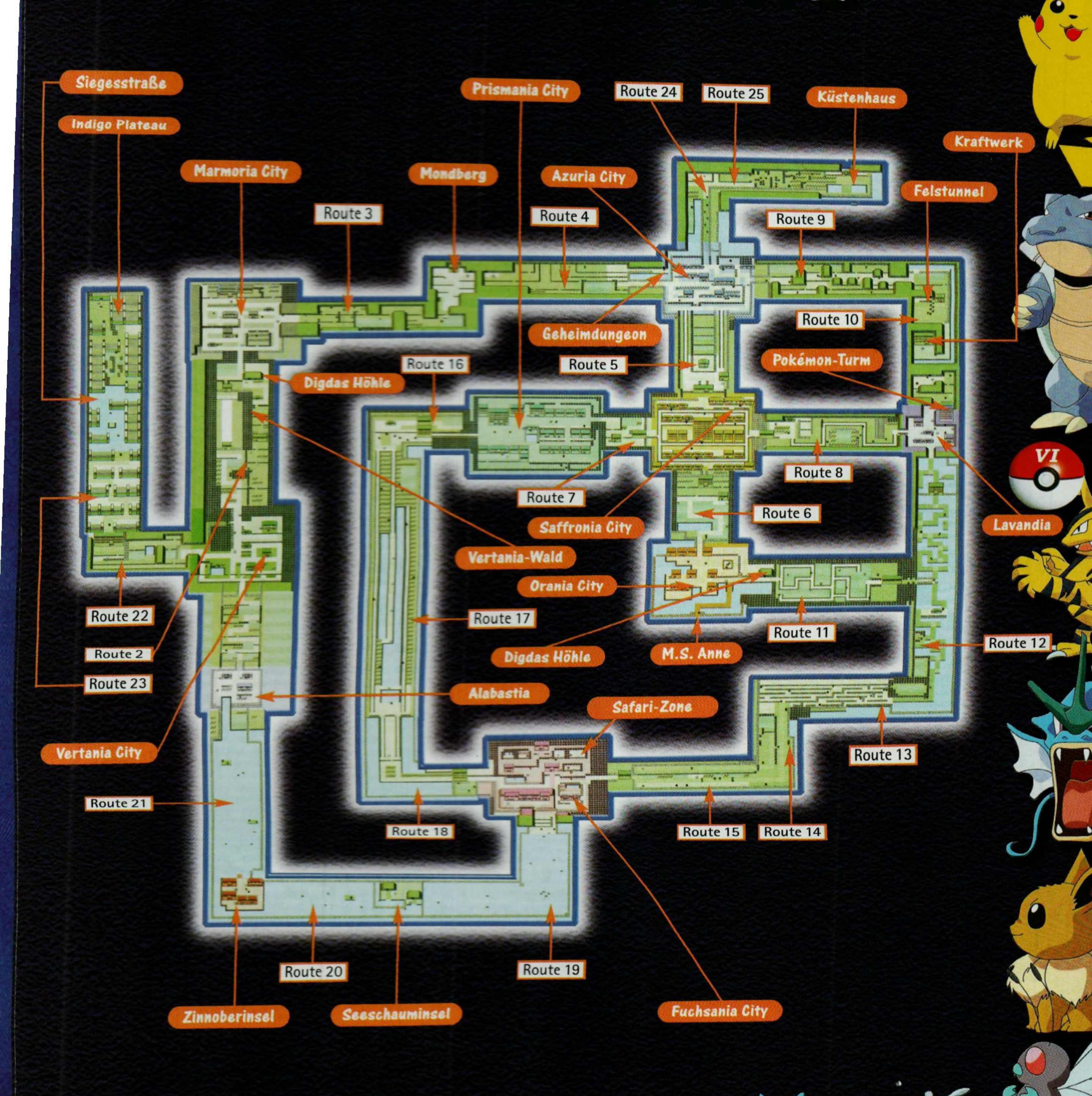



DIE POKéMON-WELT
1 Alabastia
2 Vertania City
3 Vertania Wald
4 Marmoria City
5 Mondberg
6 Azuria City
7 Küstenhaus
8 Orania City
9 M.S. Anne
10 Digdas Höhle
11 Felstunnel
12 Lavandia
13 Prismania City
14 Saffronia City
15 Fuchsania City
16 Safari-Zone
17 Kraftwerk
18 Seeschauminsel
19 Zinnoberinsel
20 Siegesstraße
21 Indigo Plateau


21
5
4
20
13
3
2
1
19
18

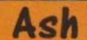

7
6
11
17
14
12
10
8

ROUTENKARTE



HELDEN, RIVALEN, FEIGLINGE

Auf dieser Seite stellen wir Euch die wichtigsten Charaktere im Spiel vor, allen voran natürlich den weltbesten Pokémon Trainer in spe: Ash Ketchum!



Ash

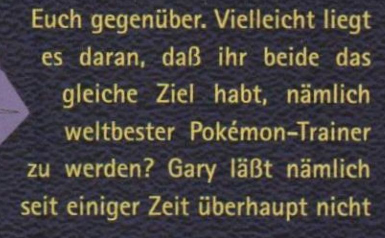
Ihr schlüpft in die Rolle von Ash Ketchum. Er vollendet an diesem Tag sein zehntes Lebensjahr, und im Alter von 10 Jahren erhält jedes Kind in Alabastia sein erstes Pokémon von Prof. Eich. Auch Ash kann es kaum erwarten, eine Karriere als Pokémon-Trainer zu beginnen! Doch Ash hat ein sehr hohes Ziel: Sein größter Wunsch ist es, weltbester Pokémon-Trainer zu werden. Aber bevor er beginnen kann, diese große Aufgabe zu meiste benötigt er ein eigenes Pokémo Macht Euch also mit ihm auf die Suc nach Prof. Eich, sowie er Euch e Pokémon gegeben hat, könnt Ihr Eu Reise beginnen und die Welt d Pokémon erforschen!

Professor Eich



Prof. Eich ist der Experte auf dem Gebiet der Pokémon. Er selbst hat sich viele Jahre dem Training von Pokémon gewidmet, um auf diese Weise mehr über die teils noch arg geheimnisumwitterten Wesen herauszufinden. Mittlerweile ist Prof. Eich aber zu alt, um noch selbst mit seinen Pokémon durchs Land zu ziehen. Daher hat er es sich zur Aufgabe gemacht, junge Aspiranten für dieses Vorhaben zu finden. Diesen Abenteurern schenkt Prof. Eich einen Pokédex und ein Pokémon, damit sie ihn dabei unterstützen, sein Lebenswerk zu vollenden und Informationen über jedes lebende Pokémon zu sammeln. Prof. Eich wird Euch auch während Eures Abenteuers mit nützlichen Gegenständen und Informationen versorgen. Wenn Ihr am PC eines Pokémon-Centers den PC von Prof. Eich anwählt, wertet er Euren Pokédex aus und gibt Euch Tips.

Gary



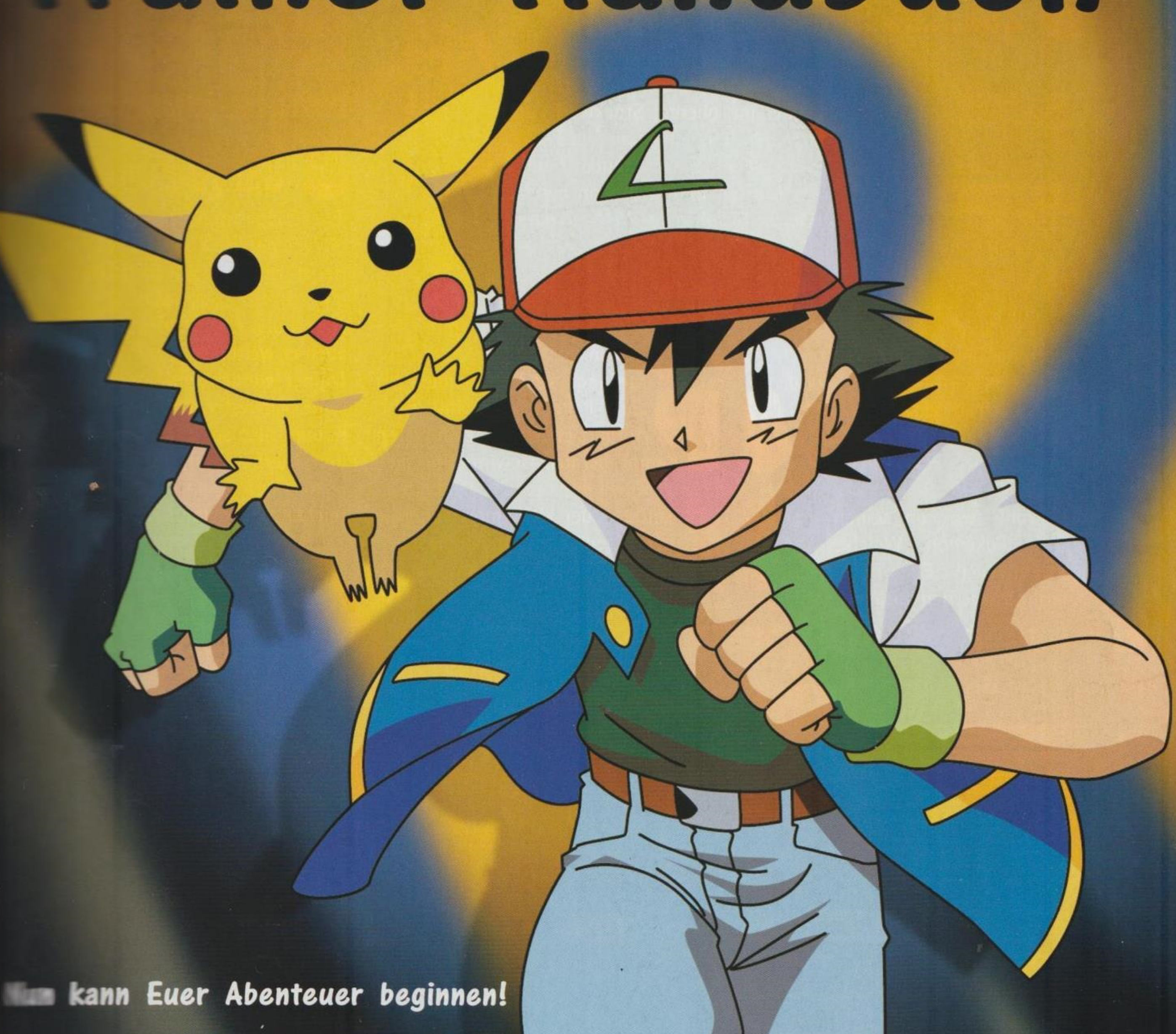
Gary ist Euer Nachbar im kleinen Örtchen Alabastia. Ihr seid einmal unzertrennliche Freunde gewesen, doch dann hat Gary sich irgendwie verändert. Er wurde immer fieser und arroganter Euch gegenüber. Vielleicht liegt es daran, daß ihr beide das gleiche Ziel habt, nämlich weltbester Pokémon-Trainer zu werden? Gary läßt nämlich seit einiger Zeit überhaupt nicht mehr mit sich reden. Jedesmal, wen Ihr ihn trefft, will er nur kämpfen un beweisen, daß er stärker ist. Gary is auch Prof. Eichs Enkel – ob ihm da wohl einen Vorteil auf dem We zum Meistertitel verschaffen könnte?

Team Rocket



Welch üble, verbrecherische Gemeinschaft sich hinter diesem seltsamen Namen verbirgt, werdet Ihr noch früh genug herausfinden!

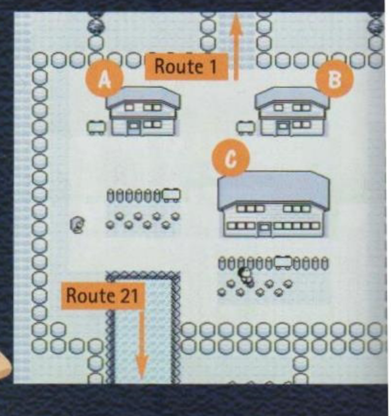
Pokémon Trainer-Handbuch



Nun kann Euer Abenteuer beginnen! Auf den nachfolgenden Seiten findet Ihr alle Informationen, die Ihr benötigt, um aller Pokémon des Spiels habhaft zu werden!

ALABASTIA

Auf den ersten Blick sieht Alabastia aus wie jeder andere kleine Ort des Landes. Eines Tages aber wird dieses verschlafene Dörfchen bekannt sein als der Ort, an dem Eure Reise begann, die Euch zum weltbesten Pokemon-Trainer macht!





A Zuhause ist, wo das Herz ist



Verabschiedet Euch von Eurer Mutter.

Ihr beginnt das Abenteuer in Eurem gemütlichen Zuhause. Überprüft hier den PC im oberen Stockwerk und nehmt den dort eingelagerten Trank mit. Verabschiedet Euch schnell noch von Eurer Mutter, und seid dann bereit, die große, weite Pokémon-Welt zu erkunden!

B Garys Zuhause

Euer Gegenspieler Gary ist glücklicherweise nicht zu Hause, statt dessen trefft Ihr hier auf seine Schwester. Gary kann Euch nicht leiden, weil auch er weltbester Pokémon-Trainer werden will. Aber seine Schwester mag Euch! Kommt also später noch einmal hierher, dann gibt sie Euch einen wichtigen, hilfreichen Gegenstand.



Gary ist nicht zu Hause!

C Das Labor des Professor Eich

Sobald Ihr versucht, die Stadt nach Norden hin über die Route 1 zu verlassen, erscheint Prof. Eich und bringt Euch in sein Labor. Dort angekommen, könnt Ihr Euer erstes eigenes Pokémon aussuchen! Der Professor läßt Euch die Wahl zwischen seinen drei letzten Pokémon. Welches Ihr auswählt, bleibt Euch überlassen. Allerdings werden Bisasam und Schiggy leichter mit den Gegnern fertig, auf die Ihr anfangs stoßt. Nachdem Ihr Euer Pokémon gewählt habt, fordert Euch Gary zum ersten Kampf heraus. Gewinnt Ihr dieses Duell, erhaltet Ihr etwas Geld. Sollte Euer Pokémon Energie benötigen, geht nochmals nach Hause, denn dort könnt Ihr es von Eurer Mutter heilen lassen.



Prof. Eich hält Euch am Rand der Stadt auf...


... und bringt Euch in sein Labor.



Dort erhaltet Ihr Euer erstes Pokémon!



Bisasam vereinigt die Eigenschaften von Pflanzen- und Gift-Pokémon in sich. Pflanzen-Pokémon erkennt man meist schon am Aussehen, da sie charakteristische Merkmale von Pflanzen aufweisen (Bisasam z.B. trägt auf seinem Rücken einen großen Pflanzensamen).



Sobald Bisasam Level 16 erreicht, entwickelt es sich zu Bisaknosp. Weiterentwickelte Pokémon gleichen Levels sind generell stärker als solche, die zwar denselben Level erreicht haben, deren Entwicklung jedoch gestoppt wurde.



Es ist manchmal schwer vorhersehbar, wie g sich ein Pokémon wie Bisaflor, das verschied nen Typen zuzuordnen ist, im Kampf schlä Dennoch gehören Mischtypen zu den wichti sten und vielseitigsten Pokémon im Spiel.



04
Glumanda™
Feuer

Dieses Pokémon mit seiner brennenden Schwanzspitze stellt sogar für geübte Trainer eine echte Herausforderung dar, da längeres Training erforderlich ist, damit es höhere Level erreicht.

05
Glutexo™
Feuer

Üblicherweise haben Feuer-Pokémon wie Glutexo einen Vorteil gegenüber Eis-Pokémon, sind aber gegenüber Wasser-Pokémon im Nachteil.



06
Glurak™
Feuer/Flug

Sobald Glutexo Level 36 erreicht, entwickelt es sich zu Glurak. Beginnt Ihr das Abenteuer mit Glumanda, kann sich dies zwar als schwieriger erweisen, aber die Mühe lohnt!

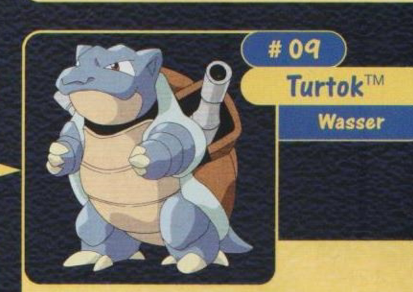
07
Schiggy™
Wasser

Schiggy mag zwar anfangs noch süß und unschuldig aussehen, es entwickelt sich aber recht schnell zu einem ausgezeichneten Kämpfer.



08
Schillok™
Wasser

Schillok fühlt sich im Wasser wesentlich sicherer als Schiggy. Seine großen, ruderförmigen Ohren helfen ihm, geschickt im nassen Element zu manövrieren.



09
Turtok™
Wasser

Unter Turtoks hartem Rückenpanzer verbergen sich zwei Kanonen, die mit Hochdruck große Mengen Wasser ausstoßen können.

ROUTE 1

Verlaßt Alabastia nach Norden, um auf die Route 1 nach Vertania City zu gelangen. Wenn Ihr erstmals auf dieser Strecke unterwegs seid, könnt Ihr noch keine Pokémon fangen. Nutzt die Reise auf dieser Route aber, um Euer Pokémon durch Kämpfe aufzustufen. Trefft Ihr auf ein zu starkes Pokémon, könnt Ihr Euch jederzeit mit Hilfe der Option Flucht aus dem Kampf zurückziehen. Falls Euer Pokémon besiegt wird, könnt Ihr es von Eurer Mutter oder im Pokémon-Center von Vertania City heilen lassen.

TAUBSI	Häufig	Häufig
RATTFRATZ	Häufig	Häufig





16
Taubsi™
Normal/Flug

Taubsi ist ein Pokémon, das Ihr an sehr vielen verschiedenen Stellen im Spiel entdecken könnt. Es gehört den Elementtypen Flug und Normal an und wirbelt zur Verteidigung mit den Flügeln Sand auf, um potentielle Gegner zu blenden.

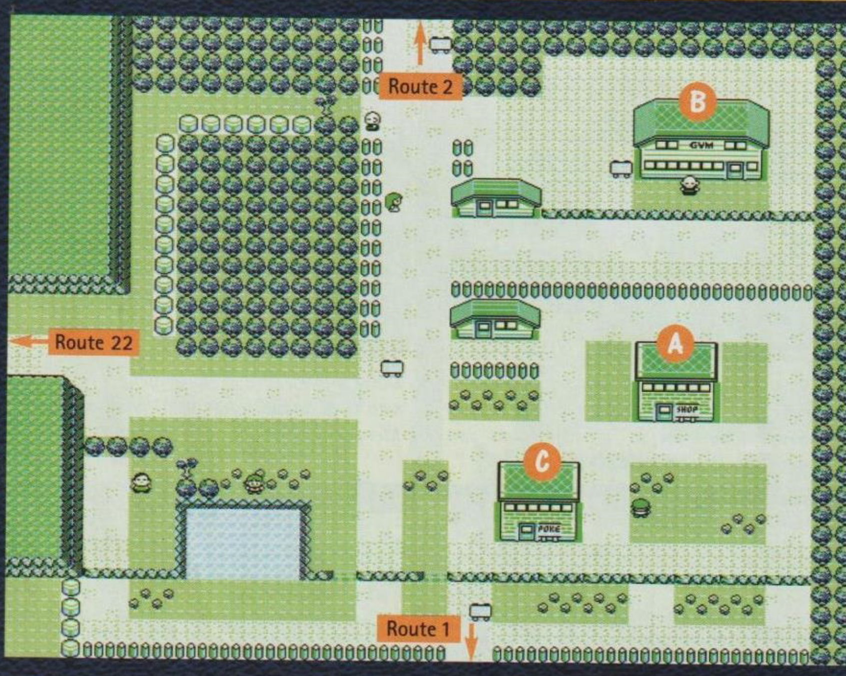


19
Rattfratz™
Normal

Ein weiteres, häufiges Pokémon ist Rattfratz. Es verteidigt sich mit Hilfe seiner messerscharfen Zähne. Trotz seines wilden, angriffslustigen Aussehens teilt dieses Pokémon sein Revier meist friedlich mit Taubsi.

VERTANIA CITY

Vertania City ist nicht unbedingt das, was man als Großstadt bezeichnen würde. Dennoch ist diese Stadt größer als Alabastia, und Ihr findet hier sogar ein Pokémon-Center. Der Pokémon-Supermarkt in Vertania City führt eine umfangreiche Palette an Heiltränken sowie andere nützliche Gegenstände und bietet einen Frei Haus-Lieferservice an. Am besten schaut Ihr Euch das Angebot einfach mal in Ruhe an!



A Lieferservice

Als Ihr den Pokémon-Supermarkt Vertania City betretet, fragt Euch Angestellte, ob Ihr ein Paket bei P Eich abliefern könnt. Tut ihm die Gefallen, denn auf diese Weise erh tet Ihr den wichtigen Pokédex v Professor. Zurück in Alabastia soll Ihr auch Garys Schwester ei Besuch abstatten, denn sie sche Euch eine Landkarte.



Bringt das Paket zu Prof. Eich, ...



...um den Pokédex zu erhalten!

B Mittagspause?

Üblicherweise ist die Pokémon-Arena der Ort, an dem die Trainer mit ihren Pokémon üben und Trainingskämpfe abhalten. Seltsamerweise aber steht diese Arena leer. Im Augenblick kommt Ihr hier nicht weiter, macht Euch daher auf den Weg und kehrt später noch einmal zurück.

Grundsätzlich gilt: In den Städten, die Ihr im Spiel erreicht, müßt Ihr in der Pokémon-Arena jeweils den örtlichen Arena-Leiter herausfordern und besiegen. Dann erhaltet Ihr einen der begehrten Orden der Pokémon-Liga, einen Batzen Geld und weitere wertvolle Sachpreise in Form hilfreicher TM. Viele Städte dürft Ihr außerdem erst verlassen, wenn Ihr den Leiter der örtlichen Pokémon-Arena bezwungen habt!

Pokémon-Supermarkt	
Pokéball	200
Gegengift	100
Para-Heiler	200
Feuerheiler	250

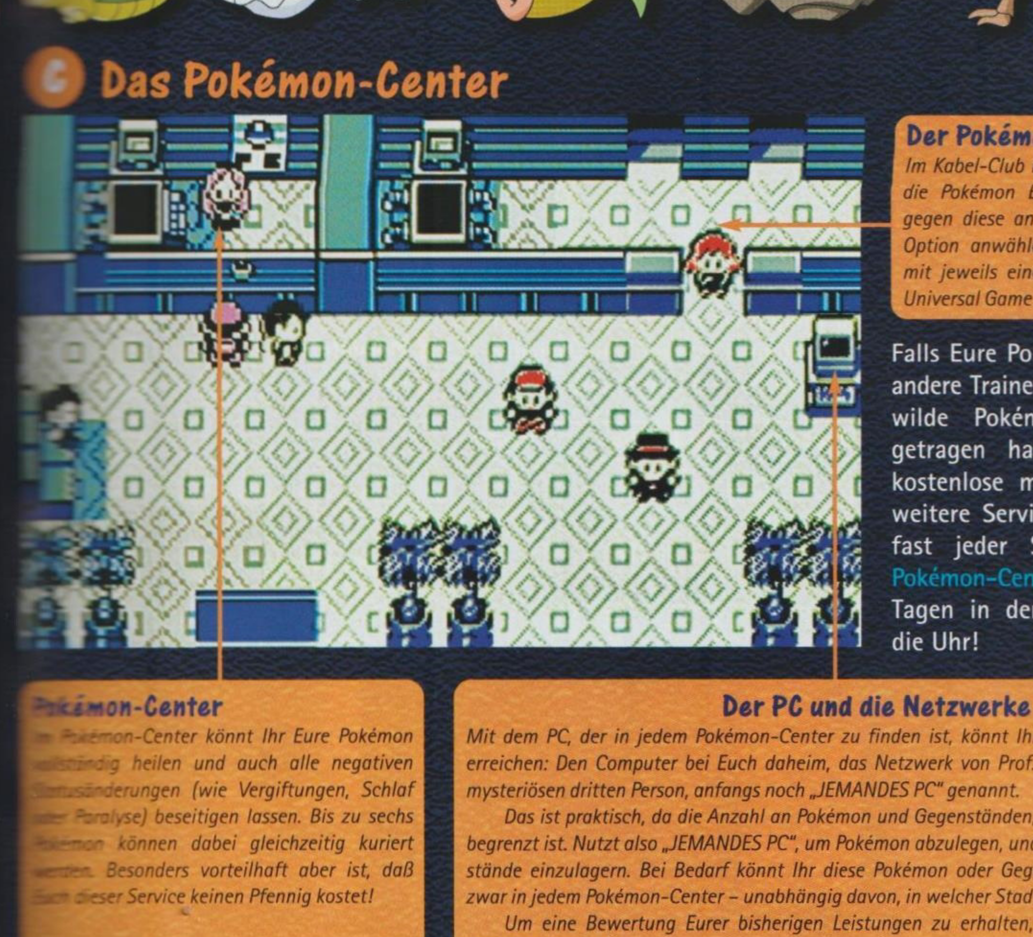


Die Tür der örtlichen Arena bleibt vorerst verschlossen.



Manche Pokémon, darunter auch die Pantimos entwickeln sich nicht weiter, auch wenn deren Erfahrungslevel steigt. Dennoch wird auch ein Pantimos mit zunehmender Erfahrung stärke und seine psychischen Fähigkeiten wachsen

Das Pokémon-Center



Der Pokémon Kabel-Club

Im Kabel-Club könnt Ihr Eure Pokémon gegen die Pokémon Eurer Freunde tauschen oder gegen diese antreten lassen. Wollt Ihr diese Option anwählen, müssen zwei Game Boys mit jeweils einem Pokémon-Modul über das Universal Game Link-Kabel verbunden sein.

Falls Eure Pokémon in Duellen gegen andere Trainer oder in Kämpfen gegen wilde Pokémon Blessuren davongetragen haben, erhaltet Ihr hier kostenlose medizinische Hilfe sowie weitere Serviceleistungen. Es gibt in fast jeder Stadt eine Filiale des Pokémon-Centers – geöffnet an sieben Tagen in der Woche und rund um die Uhr!

Pokémon-Center

Im Pokémon-Center könnt Ihr Eure Pokémon vollständig heilen und auch alle negativen Statusänderungen (wie Vergiftungen, Schlaf oder Paralyse) beseitigen lassen. Bis zu sechs Pokémon können dabei gleichzeitig kuriert werden. Besonders vorteilhaft aber ist, daß Euch dieser Service keinen Pfennig kostet!

Der PC und die Netzwerke

Mit dem PC, der in jedem Pokémon-Center zu finden ist, könnt Ihr drei verschiedene Netzwerke erreichen: Den Computer bei Euch daheim, das Netzwerk von Prof. Eich und das Netzwerk einer mysteriösen dritten Person, anfangs noch „JEMANDES PC" genannt.

Das ist praktisch, da die Anzahl an Pokémon und Gegenständen, die Ihr bei Euch tragen könnt, begrenzt ist. Nutzt also „JEMANDES PC", um Pokémon abzulegen, und Euren eigenen PC, um Gegenstände einzulagern. Bei Bedarf könnt Ihr diese Pokémon oder Gegenstände wieder abrufen, und zwar in jedem Pokémon-Center – unabhängig davon, in welcher Stadt Ihr Euch gerade befindet.

Um eine Bewertung Eurer bisherigen Leistungen zu erhalten, müßt Ihr den Computer von Prof. Eich anwählen.

Zurück zum Start!

Bei Eurem ersten Besuch in Vertania City wird der Weg nach Norden von einem grummeligen, alten Mann versperrt. Holt also zuerst das Paket aus dem Supermarkt und liefert es bei Prof. Eich ab. Kehrt Ihr dann zu der Stelle zurück, macht der alte Mann den Weg frei. Jetzt könnt Ihr endlich einige Pokébälle und eventuell auch Gegengift im Supermarkt kaufen, um Euch über die Route 2 auf den Weg in den Vertania-Wald zu begeben.



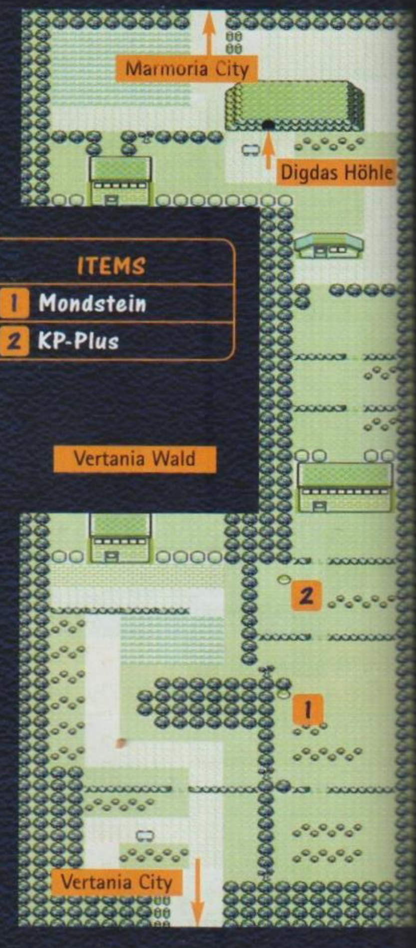
Erst wenn Ihr das Paket abgeliefert habt, könnt Ihr im Supermarkt einkaufen!

ROUTE 2

Nun wird es langsam Zeit, ernsthaft an Eurer Karriere als Pokémon-Trainer zu basteln! Falls Ihr noch Taubsi und Rattfratz sucht, so solltet Ihr zunächst nochmals zurück zur Route 1 gehen, denn diese Pokémon sind hier häufiger vertreten.

Auf Route 2 entdeckt Ihr Pokémon wie Hornliu, Raupy, Safcon und Kokuna, wobei Eure Jagdausbeute im Vertania-Wald größer ausfallen wird. Vergeßt aber trotz der großen Artenvielfalt nie, daß Ihr die wildlebenden Pokémon im Kampf erst schwächen müßt, bevor Ihr versucht, sie mit Hilfe eines Pokéballs einzufangen. Sollte ein Pokémon, das Ihr fangen wollt, noch bei Kräften sein, könnte es sich sonst wieder aus dem Pokéball befreien!

Pokémon	Rot	Blau
Taubsi	Häufig	Häufig
Rattfratz	Häufig	Häufig
Raupy	- - - -	Selten
Hornliu	Selten	- - - -



ITEMS
1 Mondstein
2 KP-Plus

Buschblockade

Am Rand der Route 2 und auch später werden Euch sicher einige seltsame Büsche auffallen, die am Wegesrand stehen. Noch habt Ihr keine Möglichkeit, sie zu beseitigen, aber im Verlauf des Spiels könnt Ihr einem Eurer Pokémon die Fähigkeit Zerschneider beibringen. Damit lassen sich diese Büsche problem- und rückstandslos entfernen.



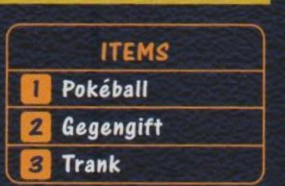
Diese Büsche beseitigt Ihr mit Hilfe der Fähigkeit Zerschneider.

VERTANIA-WALD

Route 2 ist die meistgenutzte Verbindung zwischen Vertania City und Marmoria City. Sie führt durch ein großes Naturschutzgebiet, bekannt als Vertania-Wald. In diesem Gebiet tummeln sich unzählige Pokémon und viele Trainer. Sie befinden sich hier, um neue Pokémon für ihre Sammlung zu fangen oder Trainingskämpfe mit anderen Trainern abzuhalten.

Im zugehörigen Park treiben sich zur Zeit auch einige Trainer herum – stuft Eure Pokémon auf, bevor Ihr sie herausfordert. Falls Eure Pokémon nach vielen Kämpfen auf medizinische Hilfe angewiesen sein sollten, laßt sie im Pokémon-Center von Vertania City heilen.

Kämpft auf jeden Fall gegen alle Trainer im Vertania Wald, um die Erfahrungslevel Eurer Pokémon zu erhöhen!



ITEMS
1 Pokéball
2 Gegengift
3 Trank



Dieses Pokémon hat Ähnlichkeit mit einer Maus und gehört zu den begehrtesten Pokémon des Spiels. Achtet darauf, niemals zu viele dieser Wesen zusammenzubringen, da deren gesammelte elektrische Energie Blitze und sogar Gewitter in der Umgebung erzeugen kann.



Pokémon	Rot	Blau
Hornliu	Häufig	Selten
Kokuna	Selten	Selten
Safcon	Selten	Häufig
Raupy	Selten	Häufig
Pikachu	Selten	Selten







#13 Hornliu™
Käfer/Gift

Hornliu besitzt zwar nur zwei verschiedene Attacken, aber sein Stachel ist giftig und sein Fadenschuß verringert kurzzeitig die Beweglichkeit des Gegners.



#14 Kokuna™
Käfer/Gift

Kokuna ist nahezu unfähig, sich zu bewegen und hat insofern auch keine Attacken zur Auswahl. Seine einzige Fähigkeit ist Härtner, wodurch seine schützende Panzerschicht steinhart wird.



#15 Bibor™
Käfer/Gift

Sobald Kokuna Level 10 erreicht, entwickelt es sich zum wesentlich schlagkräftigeren Bibor. Später wird Bibor Attacken wie Duonadel und Nadelrakete erlernen.



#10 Raupy™
Käfer

Sobald ein Raupy Level 7 erreicht, entwickelt es sich zum nahezu unbeweglichen Safcon. Wenn Ihr verhindern möchtet, das Euer Pokémon sich entwickelt, müßt Ihr den B-Knopf betätigen, bevor die Entwicklung abgeschlossen ist.



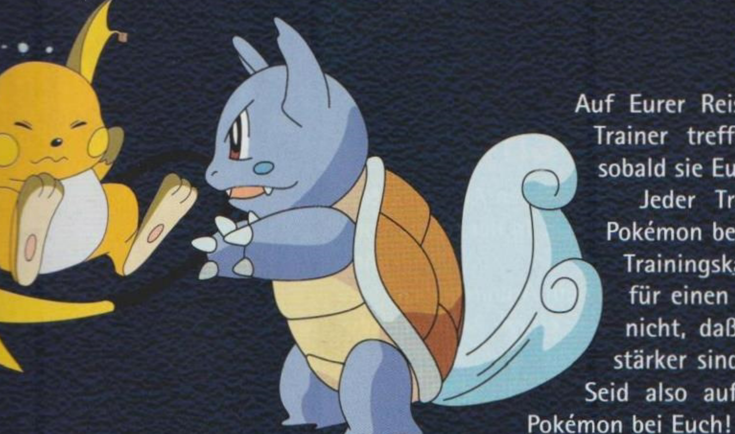
#11 Safcon™
Käfer

Genau wie Kokuna, so befinden sich auch die Safcon nur in einem Übergangsstadium, und sie werden diese Form nicht lange beibehalten.



#12 Smettbo™
Käfer/Flug

Smettbos Flugfähigkeiten verhelfen ihm – gegenüber den meisten anderen Pokémon – zu einer wesentlich größeren Bandbreite, um Fähigkeiten und Attacken zu erlernen.



Trainerkämpfe

Auf Eurer Reise werdet Ihr immer wieder auf fremde Trainer treffen. Diese Trainer fordern Euch heraus, sobald sie Euch erspähen.

Jeder Trainer trägt zwischen einem und sechs Pokémon bei sich, und es ist nicht möglich, aus einem Trainingskampf zu fliehen. Seid also immer bereit für einen ausgedehnten Kampf! Vergeßt dabei auch nicht, daß von Trainern gezähmte Pokémon immer stärker sind als freilebende Pokémon gleichen Levels. Seid also auf alles vorbereitet und tragt stets sechs Pokémon bei Euch!



In den verschiedenen Teilen des Landes...



...trefft Ihr auf viele verschiedene Trainer...



...mit vielen verschiedenen Pokémon.



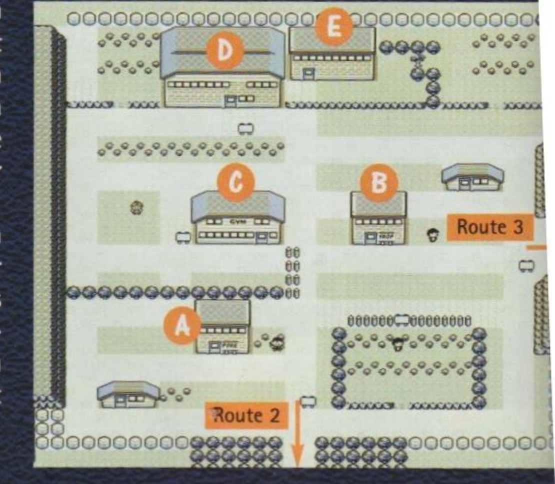
MARMORIA CITY



Jetzt kann Eure Reise richtig losgehen! Ihr gelangt zunächst nach Marmoria City. Hier gibt es, neben vielen anderen Sehenswürdigkeiten, auch eine Pokémon-Arena. Dort habt Ihr endlich die Chance, der Pokémon-Liga beizutreten, indem Ihr Euren ersten Orden erkämpft und Euch auf diese Weise einen Namen als Pokémon-Trainer macht!

Ihr habt bereits einen langen Weg hinter Euch, wenn Ihr vom verschlafenen Alabastia bis hierher gekommen seid. Entspannt Euch also erst einmal, laßt Eure Pokémon im örtlichen Pokémon-Center heilen und seht Euch die Sehenswürdigkeiten von Marmoria City an. Die Einwohner können Euch wertvolle Tips geben, sprecht daher mit allen, bevor Ihr die Stadt wieder verlaßt!

Der Weg nach Westen (über Route 3) wird von einigen Trainern versperrt, die Euch erst dann passieren lassen, wenn Ihr Rocko in der örtlichen Pokémon-Arena besiegt habt. Da dies nicht ohne weiteres gelingt, solltet Ihr Eure Pokémon mindestens bis zum Level 14 trainiert haben. Falls Eure Pokémon noch Training benötigen, geht zurück in den Vertania-Wald und laßt sie dort durch Kämpfe Erfahrung sammeln.



Pokémon-Supermarkt	
Pokéball	200
Trank	300
Fluchtseil	550
Gegengift	100
Feuer-Heiler	250
Aufwecker	200
Para-Heiler	200





A Pokémon-Center



B Pokémon-Supermarkt

C Die Pokémon-Arena von Marmoria City

In jeder Pokémon-Arena gibt es einen Arena-Leiter sowie einen oder mehrere Trainer. In der Arena von Marmoria City erwartet Euch ein Pfadfinder und versperrt den Weg zu Rocko, dem Arena-Leiter.

Übrigens: Bevor Ihr gegen einen Arena-Leiter kämpft, solltet Ihr zunächst die anderen Trainer besiegen, da diese nach einem erfolgreichen Kampf gegen ihn nicht mehr gegen Euch antreten.



Im Museum werden Fossilien...

D Fossilienshow

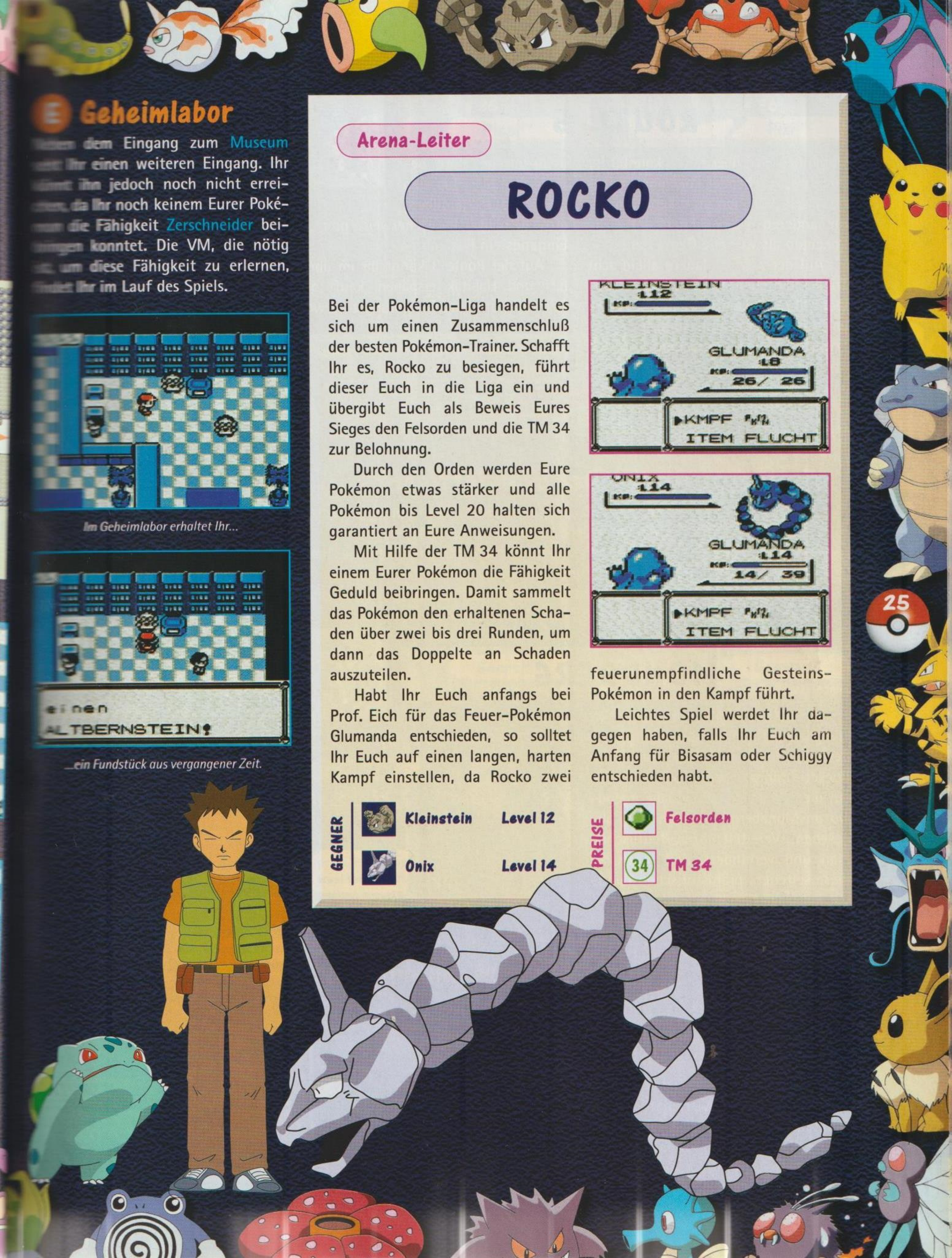
Seit kurzer Zeit wird im Museum von Marmoria City eine Ausstellung seltener Pokémon-Fossilien gezeigt. Es gibt sogar Wissenschaftler, die behaupten, aus solch alten Fragmenten bereits lebende Pokémon geklont zu haben. Diese Aussage wird aber von vielen Experten angezweifelt.



...ausgestorbener Pokémon ausgestellt.







E Geheimlabor

Neben dem Eingang zum Museum seht Ihr einen weiteren Eingang. Ihr könnt ihn jedoch noch nicht erreichen, da Ihr noch keinem Eurer Pokémon die Fähigkeit Zerschneider beibringen konntet. Die VM, die nötig ist, um diese Fähigkeit zu erlernen, findet Ihr im Lauf des Spiels.

Im Geheimlabor erhaltet Ihr...

...ein Fundstück aus vergangener Zeit.

Arena-Leiter

ROCKO

Bei der Pokémon-Liga handelt es sich um einen Zusammenschluß der besten Pokémon-Trainer. Schafft Ihr es, Rocko zu besiegen, führt dieser Euch in die Liga ein und übergibt Euch als Beweis Eures Sieges den Felsorden und die TM 34 zur Belohnung.

Durch den Orden werden Eure Pokémon etwas stärker und alle Pokémon bis Level 20 halten sich garantiert an Eure Anweisungen.

Mit Hilfe der TM 34 könnt Ihr einem Eurer Pokémon die Fähigkeit Geduld beibringen. Damit sammelt das Pokémon den erhaltenen Schaden über zwei bis drei Runden, um dann das Doppelte an Schaden auszuteilen.

Habt Ihr Euch anfangs bei Prof. Eich für das Feuer-Pokémon Glumanda entschieden, so solltet Ihr Euch auf einen langen, harten Kampf einstellen, da Rocko zwei feuerunempfindliche Gesteins-Pokémon in den Kampf führt.

Leichtes Spiel werdet Ihr dagegen haben, falls Ihr Euch am Anfang für Bisasam oder Schiggy entschieden habt.

GEGNER	
Kleinstein	Level 12
Onix	Level 14

PREISE
Felsorden
TM 34

ROUTE 3

Taubsi	Häufig	Häufi
Habitak	Häufig	Häufi
Pummeluff	Selten	Selte

Durch den Sieg über Rocko konntet Ihr Euch als angehender Pokémon-Trainer beweisen. Von nun an erkennen auch die anderen Trainer Euch und Eure Pokémon als würdige Gegner an!

Auf der Route 3 lauern allein acht Trainer, um Euch herauszufordern. Obwohl ihre Pokémon nicht so stark wie Rockos Pokémon sind, erwartet Euch aufgrund der vielen Herausforderer eine schwere Aufgabe.

Wahrscheinlich werden Eure Pokémon dringend medizinische Hilfe benötigen, bis Ihr den Eingang zum Mondberg erreicht habt. Glücklicherweise gibt es nahe dieses Eingangs ein Pokémon-Center.

Auf der Route 3 könnt Ihr im übrigen Pummeluff und Habitak erspähen, kauft also genügend Pokébälle, um Eure Sammlung zu erweitern!





Für 500 ₽ könnt Ihr hier Karpador kaufen.

Der Wunderfisch?

Im Pokémon-Center (links des Eingangs zum Mondberg) trefft Ihr auf einen wandernden Pokémon-Händler. Dieser bietet Euch scheinbar das Geschäft Eures Lebens an – überlegt aber gut, ob Ihr nicht versuchen solltet, später selbst ein Karpador zu fangen...

21 Habitak™ Normal/Flug

Dieses Pokémon ist zwar äußerlich dem friedlichen Taubsi ähnlich, hat aber eine weit angriffslustigere Persönlichkeit. Aus einem Kampf zwischen Taubsi und Habitak würde wahrscheinlich Habitak als Gewinner hervorgehen!

MONDBERG



Im Innern des Mondbergs könnt Ihr einige neue Pokémon sowie Mitglieder des Team Rocket finden. Die Team Rocket-Trainer haben es offensichtlich auf die Pokémon-Fossilien, die irgendwo im Mondberg verborgen sind, abgesehen. Vereitelt ihren teuflischen Plan und verhindert, daß ihnen all diese seltenen, prähistorischen Fundstücke in die Hände fallen!

Zubat	Häufig	Häufig
Kleinstein	Häufig	Häufig
Paras	Selten	Selten
Piepi	Selten	Selten

41 Zubat™ Gift/Flug



Zubat hat keine Augen, benutzt aber stattdessen ein ausgeklügeltes Radarsystem, um sich in der absoluten Dunkelheit des Mondbergs zurechtzufinden. Mit der Blutsauger-Attacke zieht es dem Gegner Energie ab und frischt dadurch seine eigene Energie auf.

39 Pummeluff™ Normal



Pummeluffs Gesangsfähigkeit kann sogar das stärkste Pokémon schlafen legen, so daß Pummeluff es dann gemütlich mit Pfund-Attacken bearbeiten kann. Laßt Euch nicht täuschen: Dieses Pokémon mag süß und niedlich aussehen, dies bedeutet aber nicht, daß es als Gegner kein Problem darstellt.

Probleme mit Kleinstein?

Kleinsteins harte, felsartige Außenhaut schützt es vor vielerlei Attacken. Dies erschwert natürlich auch das Unterfangen, Eurer Sammlung ein Kleinstein hinzuzufügen. Die besten Chancen mit diesem dickhäutigen Gegner habt Ihr mit Pokémon, welche der Elementkategorie Wasser oder Pflanzen zuzuordnen sind.





Mit Schiggy oder Bisasam stellt Kleinstein kein Problem dar.











Um Piepi zu finden, habt Ihr eine lange, schwere Suche vor Euch. Außer im Gebiet des Mondbergs ist es nur in zwei weiteren Gebieten zu finden. Versucht also, eines zu fangen, solange Ihr hier unterwegs seid!

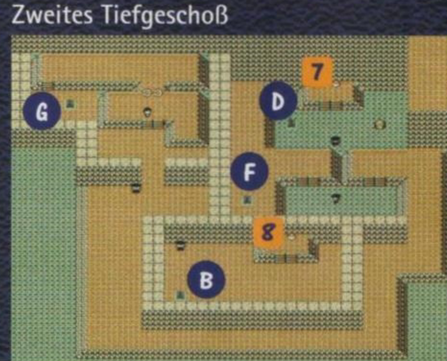


Sobald sich Piepi zu Pixi entwickelt, ist es nicht mehr in der Lage, aus eigener Kraft Attacken oder Fähigkeiten zu erlernen. Es ist aber trotzdem noch möglich, Pixi mit Hilfe von TM und VM neue Fähigkeiten beizubringen.

Erstes Tiefgeschoß



Zweites Tiefgeschoß





Kleinstein könnt Ihr hauptsächlich im Gebirge und in Geröllfeldern entdecken. Kleinstein bewegt sich nur, wenn man es stört. Dies geschieht jedoch öfters, da dieses Pokémon sehr leicht mit einem Felsbrocken oder einem großen Stein verwechselt wird...



Sobald Kleinstein Level 25 erreicht, entwickelt es sich zu Georok. Während der Entwicklung bilden sich mehrere Lagen geborstener Schuppen. Diese Schuppen fallen im Kampf zwar ab, werden aber sofort wieder ersetzt.



Geowaz ist gewöhnlich wesentlich größer als Kleinstein und Georok. Es dauert lange, bis Geowaz wütend wird – ist es aber erst einmal in Kampflaune, kann man es nur noch schwer stoppen!

46
Paras™
Käfer/Pflanze

Die Elementklassen, die Paras in sich vereinigt, sind an seinen Scheren und den pilzartigen Auswüchsen auf seinem Rücken zu erkennen. Damit ist es in der Lage, Stachelsporen auszustoßen, die fast jeden Gegner paralysieren.

Ene, Mene, Miste!

Besiegt Ihr den Anhänger des Team Rocket nahe dem Ausgang des Mondbergs, läßt dieser Euch die Wahl zwischen den beiden Pokémon-Fossilien, die Ihr hier sehen könnt. Ihr dürft nur eines der beiden Fossilien behalten, aber es macht wenig Unterschied, für welches der beiden Ihr Euch entscheidet...



Wer die Wahl hat, hat die Qual.

ROUTE 4

Nach der strapaziösen Wanderung durch den Mondberg wird Euch Route 4 wie ein Spaziergang im Park vorkommen. Es gibt hier keine Trainer, die Euch erwarten, und nur in einem abgegrenzten Bereich leben wilde Pokémon. Holt Euch auf jeden Fall die TM 04, bevor Ihr Eure Reise nach Azuria City fortsetzt. Um nach Azuria City zu gelangen, könnt Ihr einfach über den Rand der Ebenen nach unten springen. Sobald Ihr Azuria erreicht habt, seid Ihr dort jedoch eingeschlossen, bis Ihr Misty in der örtlichen Pokémon-Arena besiegt habt!

Mondberg
Azuria City

Items
1 TM 04

Kein Zurück!

Sobald Ihr über die Begrenzung der Ebene nach unten springt, hängt Ihr in Azuria City fest. Falls Ihr Eure Pokémon noch trainieren müßt, um gegen Misty zu bestehen, könnt Ihr auf dem Feld vor der Stadt einige Trainingskämpfe abhalten sowie einige weitere Pokémon-Arten entdecken – geht also auf jeden Fall dorthin!



Kein Weg führt (zunächst) zurück....



23
Rettan™
Gift

Rettan ist ein leiser, aber sehr gefährlic[h] Jäger. Es ernährt sich hauptsächlich von Tau[...] sis und Habitaks Eiern. Rettan kann diese E[...] komplett mit Schale herunterwürgen.

Rattfratz	Häufig	Häuf[...]
Habitak	Selten	Selte[...]
Rettan	Häufig	- - -
Sandan	- - - -	Häuf[...]



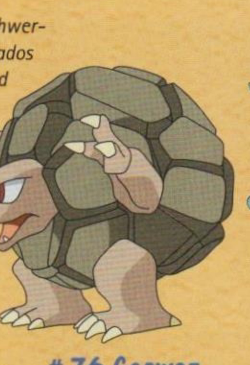
27
Sandan™
Boden

Abhängig d[...] von, welche Ed[...] tion Ihr besitz[...] müßt Ihr mit einem Freund tauschen, u[...] Eurer Sammlung Rettan oder Sandan beifüge[...] zu können. In der blauen Edition komm[...] Rettan nicht vor, während Ihr in der rote[...] Edition Sandan nicht finden werdet.

DIE POKéMON-AKTE

Die schwersten Pokémon

Laut Pokédex handelt es sich bei den schwersten lebenden Pokémon um Geowaz, Garados und Relaxo. Aufgrund ihrer Ausmaße sind diese Pokémon denkbar schwer zu fangen. Selbst wenn es einem Trainer gelingt, beispielsweise Relaxos Kraftpunkte so weit zu senken, daß der Einsatz eines Pokéballs Sinn macht, wird ein gewöhnlicher Pokéball den Riesen nicht halten. Es ist daher sinnvoll, immer ein paar Super- oder Hyperbälle bereit zu haben, wenn Ihr Euch auf die Jagd nach einem solchen Schwergewicht begebt!



76 Geowaz
300 kg





130 Garados
235 kg

143 Relaxo
460 kg

Mit einem durchschnittlichen Lebendgewicht vo[n] 460 kg ist Relaxo das eindeutig schwerst[e] Pokémon. Da Relaxo fast das ganze Jahr übe[r] schläft, setzt es aufgrund mangelnder Bewe[...] gung gehörig Fett an!



AZURIA CITY

Ihr mögt zwar in Azuria City gefangen sein – aber wenigstens handelt es sich um eine schöne Stadt. Ihr findet hier nicht sehr viele verschiedene Pokémon, dafür aber könnt Ihr Eure bisher gefangenen Pokémon durch die Kämpfe gegen Misty und Gary aufstufen.

A Ein teurer Drahtesel!

Der Fahrradladen von Azuria City bietet eine große Auswahl an Zweirädern. Als Ihr jedoch nach dem Preis für ein Fahrrad fragt, haut Euch dieser fast aus den Socken: 1.000.000 ₽ – das ist eindeutig zu teuer! Geduldet Euch noch etwas, später ergibt sich bestimmt eine andere Möglichkeit, dieses schnelle Fortbewegungsmittel günstiger zu erhalten.



Noch könnt Ihr Euch dieses Fahrrad nicht leisten!

B Ein Weg nach draußen!

Im Augenblick ist dieses Haus noch verschlossen und wird von einem Polizeibeamten bewacht. Was wohl passiert sein mag? Nachdem Ihr Bill im Küstenhaus besucht habt, solltet Ihr unbedingt nochmals hierher zurückkehren. Dann nämlich könnt Ihr den rückwärtigen Durchgang des Hauses nehmen und die Stadt wieder verlassen.



Das ist der Weg in die Freiheit!

D Tauschgeschäfte

In diesem Haus lebt ein Pokémon-Sammler, der zur Vervollständigung seiner Sammlung unbedingt noch Quaputzi braucht. Bringt Ihr ihm ein solches Pokémon, so erhaltet Ihr im Austausch dafür Rossana. Ihr werdet Quaputzi jedoch erst wesentlich später im Spiel finden können. (Vergeßt bis dahin aber nicht, wo Ihr es abliefern sollt.) Fangt am besten gleich zwei Quaputzi-Exemplare, dann könnt Ihr eines behalten und eines gegen Rossana tauschen!

C Die Schwimmbad-Arena

Die örtliche Pokémon-Arena gleicht eher einem öffentlichen Schwimmbad als einer typischen Trainingseinrichtung. Dennoch wartet eine echte Herausforderung auf Euch: Die hier ansässigen Trainer besitzen nämlich Wasser-Pokémon – und falls Eure Pokémon anfällig gegen Wasser-Attacken sind, könntet Ihr in einer solchen Konfrontation leicht baden gehen!

Misty, die Leiterin der Pokémon-Arena, erwartet Euch schließlich im rückwärtigen Bereich des Schwimmbads, nachdem Ihr die beiden anderen Trainer besiegt habt.



Diese Arena ähnelt eher einem Schwimmbad...

Pokémon-Supermarkt	
Pokéball	200
Trank	300
Schutz	350
Gegengift	100
Feuerheiler	250
Aufwecker	200
Para-Heiler	200



Rossana vereinigt zwei Elementypen in sich, die in dieser Kombination selten anzutreffen sind: Eis und Psycho. Eine weiteres, außergewöhnliches Merkmal des Rossana ist, daß es sich nicht weiterentwickelt.

E Pokémon-Center

F Pokémon-Supermarkt







Arena-Leiterin

MISTY

Misty bevorzugt, genau wie die beiden Trainer in der Pokémon-Arena, Wasser-Pokémon. Sie liefert Euch einen harten Kampf, in dem sie mit Sterndu und Starmie angreift. Bisasam (mittlerweile wahrscheinlich schon zu Bisaknosp entwickelt) hat die besten Chancen gegen Mistys Pokémon. Falls Ihr Euch anfangs nicht für Bisasam entschieden habt, solltet Ihr versuchen, ein anderes Pflanzen- oder ein Elektro-Pokémon in den Kampf zu führen.

Gelingt es Euch, Misty zu besiegen, erhaltet Ihr zum Beweis dafür den Quellorden und die TM 11 von ihr. Durch den Quellorden gehorchen Euch alle Pokémon bis maximal Level 30. Die TM 11 könnt Ihr einsetzen, um einem Eurer Pokémon die Attacke Blubbstrahl beizubringen.

GEGNER		
	Sterndu	Level 18
	Starmie	Level 21

PREISE	
	Quellorden
11	TM 11

Geheimlabyrinth

Während Ihr Azuria City durchstre[…] wird Euch auf der Westseite […] Stadt sicher ein Höhleneingang a[…] fallen, der von einem Mann […] Schwarz bewacht wird. Im Auge[…] blick habt Ihr noch keine Möglic[…] keit, diesen Mann zu erreichen, kü[…] mert Euch also nicht weiter um i[…] Erst zum Ende Eures Abenteuers h[…] könnt Ihr hierher zurückkehren u[…] dieses Geheimlabyrinth betreten.

Diese Höhle könnt Ihr erst gegen Ende des Spiels betreten.

ROUTE 24 & 25

Nachdem Ihr Misty und ihre Mitstreiter bezwungen habt, könnt Ihr Azuria City endlich Richtung Norden verlassen. Auf der Brücke nördlich Azurias erwarten Euch aber bereits die nächsten Herausforderungen: Erst erscheint Euer ewiger Gegenspieler Gary auf der Bildfläche und fordert Euch zu einem Kampf heraus. Habt Ihr diesen Kampf überstanden, müßt Ihr auch noch feststellen, daß die Brücke von Anhängern des Team Rocket belagert wird. Das Team Rocket will Euch mit allen Mitteln daran hindern, Eure Reise



fortzusetzen! Daher warten auf der Brücke sechs Trainer mit ihren Pokémon. Gelingt es Euch, sie zu besiegen, so erhaltet Ihr ein wertvolles Nugget zur Belohnung!

Folgt dem Weg nach Osten, um Bill, den weltbekannten Pokémon-Fachmann, in seinem Küstenhaus zu besuchen.



ITEMS	
1	TM 45
2	TM 19

Hornliu	Häufig	Selten
Kokuna	Häufig	Selten
Taubsi	Häufig	Häufig
Myrapla	Häufig	- - - -
Abra	Selten	Selten
Safcon	Selten	Häufig
Raupy	Selten	Häufig
Knofensa	- - - -	Häufig



Myrapla ist eines jener Pokémon, die die Elementtypen Pflanze und Gift in sich vereinigen. Myrapla betäubt oder vergiftet seine Gegner, um ihnen dann mit Hilfe der Absorber-Attacke die Energie abzusaugen.

Kampf auf der Brücke

Das Team Rocket ist aufgrund der Konfrontation im Mondberg auf Euch aufmerksam geworden. Nun stellen die bösartigen Schwarzkittel Euch auf der Brücke, die von Azuria City aus nach Norden führt. Ist es Euch gelungen, alle sechs Bösewichte zu besiegen, fordern sie Euch auf, dem Team Rocket beizutreten. Aber da haben sich die Burschen getäuscht: Ein ehrlicher, aufrechter Pokémon-Trainer würde doch nie auf ein solches Angebot eingehen, nicht wahr?!



Team Rocket trumpft auf!



Knofensa setzt in einem Kampf meistens die Wachstums-Attacke ein. Diese Fähigkeit steigert Knofensas Spezialwert, wodurch seine Attacken stärker werden. Ein cleverer Trainer läßt Knofensa durch sein kräftigstes Pokémon mit dessen stärkster Attacke angreifen.

KÜSTENHAUS

Zunächst erscheint der große Raum im Küstenhaus menschenleer. Aber unterhaltet Euch doch mal mit dem Pokémon... Dann erfahrt Ihr, daß es sich dabei gar nicht wirklich um ein Pokémon handelt, sondern um Bill, den weltbekannten Pokémon-Sammler. Seine Gene wurden durch ein fehlgeschlagenes Teleporter-Experiment mit denen eines Pokémon vermischt. Helft ihm, diesen Prozeß rückgängig zu machen, um eine Bordkarte für die M.S. Anne zu erhalten. (Sie liegt in Orania City vor Anker.) Wenn Ihr Bills Haus kurz verlaßt und sogleich wieder betretet, erhaltet Ihr an Bills Computer Informationen über vier seltene Pokémon.

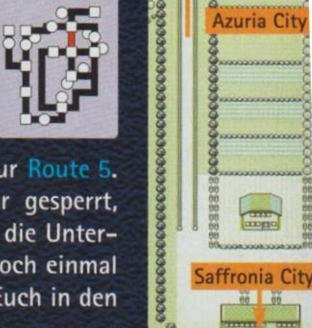


Bill ist vernarrt in Pokémon!



Abra erlernt seine Attacken nicht von selbst, sondern Ihr müßt sie ihm alle beibringen. Die Fähigkeit, sich in brenzligen Situationen aus Kämpfen herauszuteleportieren, erschwert die Jagd auf dieses Pokémon. Falls Ihr es fangen wollt, versucht sofort, es zu paralysieren.

ROUTE 5



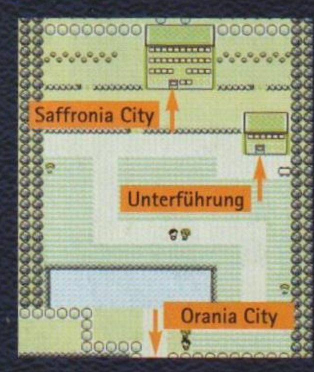
Nach Eurem Besuch bei Bill solltet Ihr zurück nach Azuria City gehen. Nun könnt Ihr das vormals abgeriegelte Haus betreten – und es auch gleich wieder durch das Loch in der hinteren Hauswand verlassen. Nachdem Ihr den Verantwortlichen für die Verwüstung noch an Ort und Stelle gestellt habt (von ihm erhaltet Ihr die nützliche TM 28), folgt Ihr dem Pfad nach Süden zur Route 5. Die Straße durch Saffronia City ist zwar gesperrt, Ihr könnt aber die Umgehungsroute durch die Unterführung benutzen. Schaut auf jeden Fall noch einmal in der Pokémon-Pension vorbei, bevor Ihr Euch in den Tunnel begebt!

Pokémon Route 5 & 6		
Myrapla	Selten	- - - -
Taubsi	Häufig	Häufig
Menki	Häufig	- - - -
Knofensa	- - - -	Selten
Mauzi	- - - -	Selten

Unter

ROUTE 6

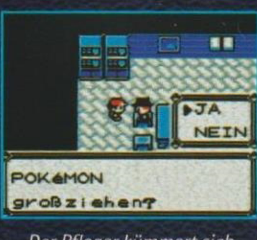
Der Tunnel führt unter Saffronia City hindurch und mündet in die Route 6. Auch auf dieser Seite des Tunnels ist der Weg nach Saffronia City versperrt. Das braucht Euch aber nicht zu stören, da Euer Weg nach Süden in das sonnige Orania City führt. Haltet Euch aber stets bereit, denn auch hier warten wieder etliche gegnerische Trainer.



Tauschgeschäft gefällig?

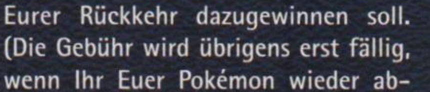
Beim Ausgang des Tunnels unterhalb von Saffronia City erwartet Euch wieder ein Pokémon-Sammler. Ihr werdet jedoch das von ihm gesuchte Pokémon vermutlich noch nicht gefangen haben. Das ist aber nicht weiter tragisch, denn der Trainer wartet hier geduldig, bis Ihr ihm das richtige Pokémon bringt.

Pokémon-Pension



Der Pfleger kümmert sich um Euer Pokémon.

In der Pokémon-Pension habt Ihr die Möglichkeit, eines Eurer Pokémon abzugeben, um es trainieren zu lassen. Die Kosten für diese Serviceleistung betragen 100 ₽ pro Erfahrungslevel, den das Pokémon bis zu Eurer Rückkehr dazugewinnen soll. (Die Gebühr wird übrigens erst fällig, wenn Ihr Euer Pokémon wieder ab-



holt.) Einziger Nac
Ihr könnt nicht
wählen, welche Fäh
oder Attacke das
mon lernt, währen
trainiert wird. Wen
das Risiko eingehen
gebt ruhig eines
Pokémon ab. Für j
Schritt den Ihr ab jetzt zurück
erhält Euer Pokémon einen E
rungspunkt!



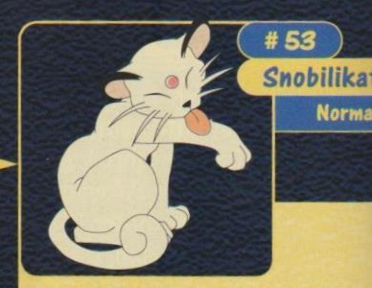
Menki, das als Kampf-Pokémon klassifiziert wird, ist wesentlich flinker als die meisten anderen Pokémon. Für Menki ist es eine Leichtigkeit, Spezialattacken auszuweichen.



Rasaff besitzt ein äußerst aufbrausendes
perament, was es fraglos zu einem äu
gefährlichen Gegner macht. Hütet Euc
Rasaffs Karateschlag-Attacke, denn sie ri
erheblichen Schaden an!



Seid Ihr im Besitz der Blauen Edition des Spiels, könnt Ihr Mauzi in den Wiesen und Feldern entlang der Routen 5 und 6 entdecken. Spielt Ihr dagegen die Rote Edition, müßt Ihr tauschen, um Mauzi Eurer Sammlung hinzuzufügen.



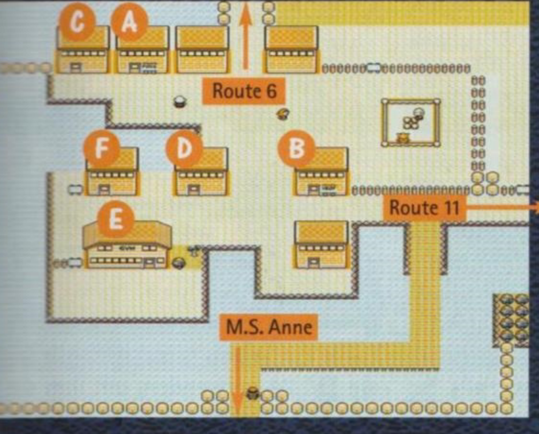
Snobilikat ist so clever wie es stark ist. Es
meist zunächst seine Heuler-Attacke, un
Gegner zu schwächen und greift erst dan
mächtigen Krallenhieben und Bissen an.

ORANIA CITY

Ein riesiges Vergnügungsschiff, die M.S. Anne, liegt im Hafen von Orania City vor Anker. An Bord befinden sich so viele Trainer, daß das Wort „Vergnügung" vielleicht nicht unbedingt richtig gewählt erscheint – allerdings gibt Euch dies die Möglichkeit, Eure Pokémon durch etliche Übungskämpfe ordentlich aufzustufen!

#83
Porenta™
Normal/Flug

Es sieht aus wie eine Ente, es watschelt wie eine Ente und es quakt wie eine Ente – aber es ist definitiv ein Pokémon! Im Kampf setzt Porenta abgebrochene Zweige und Schilf wie Mini-Schwerter ein.



Pokémon-Supermarkt	
Pokéball	200
Supertrank	700
Eis-Heiler	250
Aufwecker	200
Para-Heiler	200
Schutz	350

A Pokémon-Center

B Pokémon-Supermarkt

C Wirf die Angel aus, mein Freund!

In diesem Haus, direkt am Wasser, lebt ein alter Profiangler. Er hat Gefallen daran gefunden, wie Ihr Eure Pokémon trainiert. Daher schenkt er Euch seine Angel, um Euch zu unterstützen. Ihr dürft Euch glücklich schätzen, denn dieses Geschenk ermöglicht es, endlich auch die in den Meeren und Flüssen beheimateten Pokémon zu fangen! Beißt ein Pokémon an, zieht es wie einen Fisch an Land und kämpft dagegen – oder fangt es mit dem Pokéball ein!



Mit der Angel könnt Ihr...



...auch Wasser-Pokémon fangen!

D Tauschgeschäfte



Ein weiterer Pokémon Sammler!

In diesem Haus – nahe den Docks von Orania City – lebt ein weiterer begeisterter Pokémon-Sammler. Er bietet Euch ein Pokémon namens Porenta im Tausch gegen eines Eurer Pokémon an. Das von ihm gesuchte Pokémon ist weit verbreitet, zögert also nicht, auf diesen Tauschhandel einzugehen!

E Pokémon-Arena

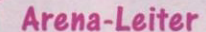
Die örtliche Pokémon-Arena könnt Ihr erst betreten, wenn eines Eurer Pokémon mit der Fähigkeit Zerschneider den Busch beseitigt, der Euch den Weg zur Eingangstür versperrt. Den Gegenstand, den Ihr benötigt, um einem Eurer Pokémon die Fähigkeit Zerschneider beizubringen, erhaltet Ihr an Bord der M.S. Anne.

F Eine Belohnung für's Zuhören

Stattet auf jeden Fall auch dem Pokémon-Clubhaus einen Besuch ab, denn hier könnt Ihr den Präsidenten des Pokémon-Fanclubs treffen. Er wird Euch eine Menge über Pokémon erzählen. Wenn Ihr ihm geduldig zuhört, dann erhaltet Ihr als Belohnung für Euer Interesse einen Rad-Coupon. Diesen Coupon könnt Ihr jederzeit im Fahrradladen in Azuria City gegen ein brandneues Fahrrad eintauschen!



Hier erhaltet Ihr den Rad-Coupon!



MAJOR BOB





Um Major Bob zu erreichen, müßt Ihr ein ausgeklügeltes Sicherheitssystem überwinden. Um diese Aufgabe noch zu erschweren, warten im Vorraum der Arena obendrein drei Trainer mit ihren Elektro-Pokémon auf ungebetene Eindringlinge.

In den Mülltonnen dieses Vorraums ist irgendwo ein Schalter versteckt. Sobald Ihr diesen betätigt, öffnet sich das erste Schloss an der Sicherheitstür. Den zweiten Schalter, der die Sicherheitstür komplett entriegelt, findet Ihr immer eine Mülltonne weiter (egal in welcher Richtung) neben jener mit dem ersten Schalter. Erst dann könnt Ihr Major Bob und seine drei Elektro-Pokémon erreichen.

Die beste Strategie gegen diesen Militärveteranen besteht darin, daß Ihr Pokémon des Elementtyps Boden im Kampf gegen ihn einsetzt. Dann werdet Ihr kein Problem haben, den Major zum Gefreiten zu degradieren! Gewinnt Ihr, erhaltet Ihr von Major Bob den Donnerorden und die TM 24 als Preis.

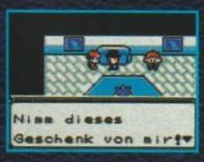
Der Donnerorden läßt alle Eure Pokémon etwas schneller reagieren und ermöglicht es Euch, jederzeit die Fähigkeit Flug einzusetzen. Falls Ihr Pikachu oder ein anderes Elektro-Pokémon bei Euch habt, könnt Ihr die TM 24 verwenden, um ihm die Donnerblitz-Attacke beizubringen.

GEGNER	
Voltobal	Level 21
 Pikachu	Level 18
Raichu	Level 24

PREISE
Donnerorden
TM 24

Ein neues Fahrrad!

Wenn Ihr dem Präsidenten des Pokémon Fanclubs geduldig bei seinen Ausführungen über dessen Lieblings-Pokémon zuhört, erhaltet Ihr von ihm einen Rad-Coupon. Gegen Vorlage dieses Gutscheins schenkt man Euch im Fahrradgeschäft von Azuria City ein brandneues Fahrrad. Ihr müßt nicht sofort zurück nach Azuria City, doch solch ein Fahrrad ist ein wirklich cooles Fortbewegungsmittel, denn es verdoppelt das Tempo, mit dem Ihr Euch fortbewegt!



Gegen den Gutschein erhaltet Ihr...



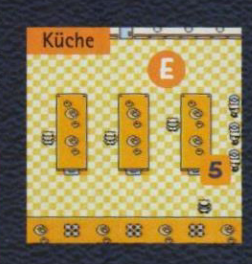
...ein nagelneues Fahrrad!

AN BORD DER M.S. ANNE

Auf der M.S. Anne versammeln sich jedes Jahr viele berühmte Pokémon-Trainer zu einem großen Treffen. Sie halten Übungskämpfe ab und führen ihre Pokémon vor. Derzeit steht die M.S. Anne sowohl Profis als auch Amateuren offen, und es finden verschiedene Turnierkämpfe statt.

Obgleich der Kapitän des Schiffes kein Pokémon-Trainer ist, besitzt er die VM 01, mit der Ihr einem Eurer Pokémon die Fähigkeit Zerschneider beibringen könnt. Gelingt es Euch, den Kapitän von seiner Seekrankheit zu erlösen, schenkt er Euch aus tiefer Dankbarkeit heraus die VM 01.

Vertania City





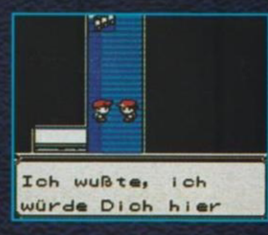




ITEMS	
1	TM 08
2	Äther
3	Top-Trank
4	TM 44
5	Superball
6	Top-Äther
7	Sonderbonbon

Rot-Alarm!

Direkt vor der Kajüte des Kapitäns erwartet Euch – wie könnte es auch anders sein – wieder Euer fieser Gegenspieler Gary. Nutzt Eure Chance und zeigt diesem Typen, was einen richtigen Pokémon-Trainer ausmacht! Sobald Ihr Gary besiegt und die VM 01 vom Kapitän erhalten habt, legt die M.S. Anne ab. Holt Euch also alle versteckten Gegenstände und bezwingt alle Trainer – später werdet Ihr keine Gelegenheit mehr dazu haben!



Auf der M.S. Anne trefft Ihr unter anderem Gary.



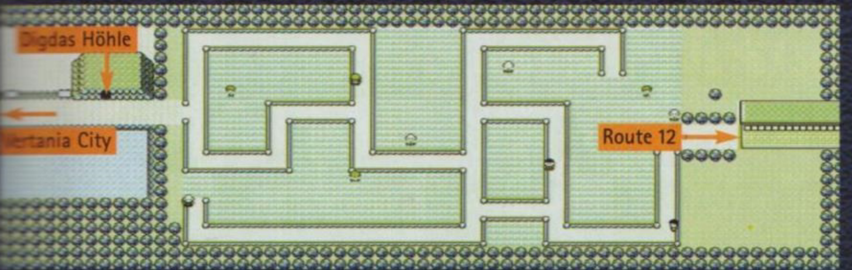
Nidorina besitzt zwar giftige Stacheln auf dem Rücken, setzt im Kampf aber bevorzugt seine scharfen Zähne und Klauen ein.

ROUTE 11



Nachdem Ihr Major Bob den Stecker herausgezogen habt, führt Euch der Weg weiter nach Lavandia. Der schnellste Weg, um dorthin zu gelangen, würde über die Routen 11 und 12 führen. Unglücklicherweise wird die Route 12 aber von einem schlafenden Relaxo blockiert. Solange Ihr keine Möglichkeit habt, dieses Pokémon aufzuwecken, werdet Ihr hier nicht weiterkommen. Aber zum Glück gibt es ja noch die Umgehungsroute durch Digdas Höhle!

Lauft also zurück in Richtung Orania City, denn dort entdeckt Ihr kurz vor der Stadt einen Höhleneingang. Dies ist der Eingang zu Digdas Höhle, einem komplett von Digdas angelegten Tunnel, der zurück zur Route 2 führt.



#96 Traumato™ — Psycho

Dieses Pokémon wird versuchen, Gegner mit Hilfe psychischer Kräfte zu hypnotisieren. Obwohl Traumatos Pfund-Attacke nicht zu den stärksten Angriffen zählt, solltet Ihr vorsichtig sein: Eure Pokémon könnten plötzlich einschlafen und wehrlos werden...

	Rot	Blau
Rettan	Häufig	----
Habitak	Häufig	Häufig
Traumato	Selten	Selten
Sandan	----	Häufig

Detektor

Besitzt Ihr bereits 30 verschiedene Pokémon, solltet Ihr den Assistenten von Prof. Eich auf der Aussichtsplattform des Zollhauses westlich von Orania City besuchen. Er übergibt Euch den Detektor, mit dem Ihr verlorengegangene Gegenstände in Höhlen und unterirdischen Gängen sowie versteckte Items in der Oberwelt wiederfinden könnt.

Habt Ihr noch nicht 30 verschiedene Pokémon in Eurer Sammlung, ist das auch kein Problem: Dieser nette Mensch hält den Detektor solange bereit, bis Ihr mit der entsprechenden Anzahl zurückkehrt!

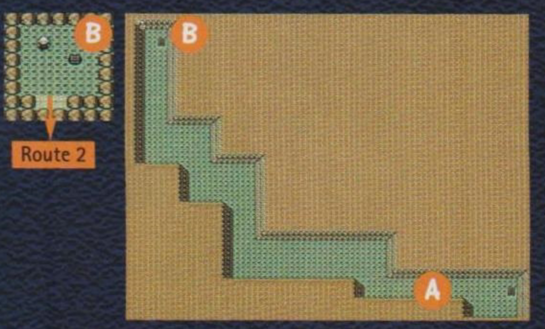


Habt Ihr 30 verschiedene Pokémon gesammelt, erhaltet Ihr hier den Detektor.

DIGDAS HÖHLE

Digda	Häufig	Hä
Digdri	Selten	Se

Da der Weg zur Route 12 blockiert ist, müßt Ihr wohl oder übel einen Umweg durch Digdas Höhle machen. Die Höhle führt tief unter die Erde und mündet nahe dem Vertania-Wald wieder an der Oberfläche. Sie wurde komplett von Digdas gegraben!
In einem Haus südlich des Höhlenausgangs findet Ihr wieder einen Assistenten von Prof. Eich. Dieser übergibt Euch die VM 05, wenn Ihr bereits mehr als 10 verschiedene Pokémon in Eurer Sammlung habt. Verlaßt, nachdem Ihr diese VM erhalten habt, Route 2 in nördlicher Richtung eilt nach Azuria City. Dort so Ihr, da Ihr ja mittlerweile die Fä keit Zerschneider erlernt habt, Geheimlabor neben dem Museum Marmoria City besuchen und in Az City Euren Rad-Gutschein gegen Fahrrad eintauschen. Verlaßt Az City schließlich in Richtung Os um die Route 9 in Richtung Lava zu nehmen.



50
Digda™
Boden



Das Schwerste an der Jagd nach Digda ist nicht etwa, eines zu finden, sondern es einzufangen, bevor es besiegt ist oder flüchtet. Für einen erfolgreichen Fang solltet Ihr immer ein eigenes Pokémon niedrigeren Levels mitführen.

51
Digdri™
Boden



Digdri besteht eigentlich aus mehreren Digdas, die sich zu einer Einheit zusammengeschlossen haben. Dieser Zusammenschluß erhöht ihre Stärke und erlaubt es ihnen, so tief zu graben, daß sie dadurch mitunter sogar Erdbeben auslösen.



Unschätzbare Hilfen: VM!

Die erlernte Fähigkeit Zerschneider eröffnet Euch eine Menge neuer Wege! Haltet die Augen offen, um dadurch weitere nützliche VM zu entdecken.

Die VM 05, die Ihr benötigt, um einem Pokémon die Fähigkeit Blitz beizubringen, erhaltet Ihr in einem Haus auf Route 2, nahe des Ausgangs von Digdas Höhle. Da Ihr di Fähigkeit schon sehr bald einset müßt, solltet Ihr die Gegend auf k nen Fall ohne diese VM verlass



Durch die VM 01 lernen Eure Pokémon...



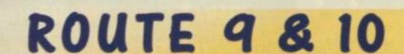
..die Fähigkeit Zerschneider, mit der Ihr...



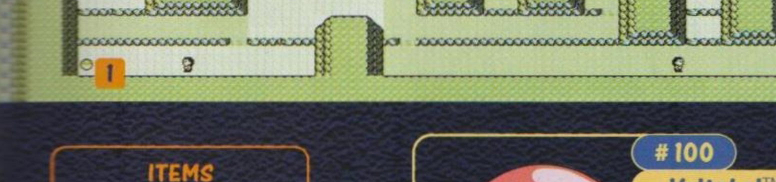
...störende Büsche beseitigen könnt.

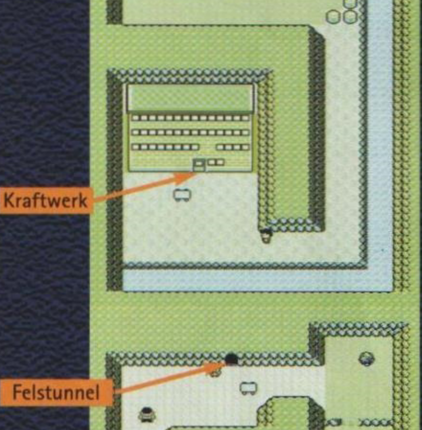






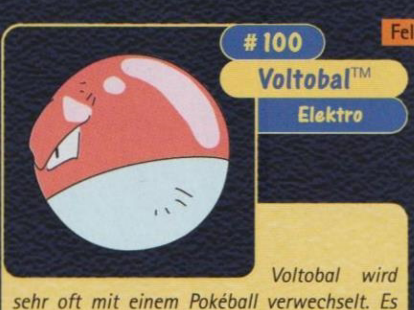






ITEMS	
1	TM 30

Durch die neu erworbene Fähigkeit Zerschneider könnt Ihr den Busch am östlichen Ortsausgang von Azuria City beseitigen und gelangt so auf Route 9. Folgt hier dem Weg anhand der Karte, um den Eingang zum Felstunnel zu erreichen. Wieder einmal ist es nicht möglich, direkt von Route 9 zu Route 10 zu laufen. Stattdessen müßt Ihr den Felstunnel durchqueren. Sobald Ihr dieses Labyrinth gemeistert habt, könnt Ihr Euch auf Route 10 in Richtung Süden begeben, um Lavandia zu erreichen. Dies ist zwar ein weiter Weg, aber auch die einzige Möglichkeit, nach Lavandia zu gelangen!



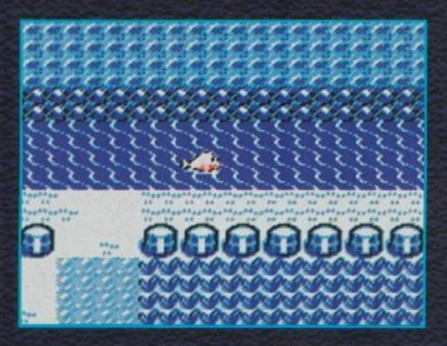
Voltobal wird sehr oft mit einem Pokéball verwechselt. Es nutzt seine Kreideschrei-Attacke, um die Defensivwerte des Gegners zu schwächen, bevor es mit Elektro-Attacken angreift. Wenn Voltobal Gefahr läuft, in einem Kampf zu unterliegen, setzt es meist seine gefährliche Finale-Attacke ein, um nicht eingefangen zu werden.

Kein Strom für Euch

Obwohl Ihr das Kraftwerk bereits von Route 9 aus sehen könnt, ist es Euch im Augenblick nicht möglich, den Eingang zu erreichen. Im Verlauf des Spiels könnt Ihr eine VM finden, mit deren Hilfe Ihr einem Eurer Pokémon die Fähigkeit Surfer beibringen könnt. Damit habt Ihr die Möglichkeit, Wasserflächen auf dem Rücken eines Eurer Pokémon zu überqueren und auf diese Weise auch den Eingang zum Kraftwerk zu erreichen. Zügelt also Eure Neugierde und macht Euch zunächst auf zum Felstunnel!



Das Kraftwerk könnt Ihr erst erreichen, wenn...



...eines Eurer Pokémon die Fähigkeit Surfer erlernt hat.

Pokémon	Rot	Blau
Rattfratz	Häufig	Häufig
Habitak	Häufig	Häufig
Sandan	- - - -	Häufig
Rettan	Häufig	- - - -
Voltobal	Häufig	Häufig

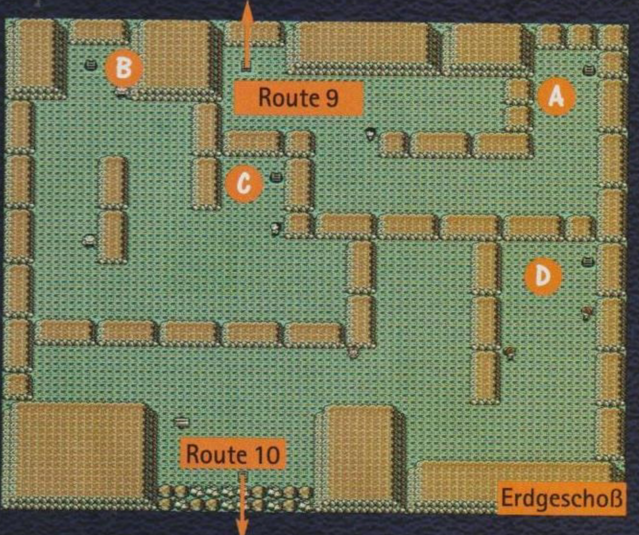


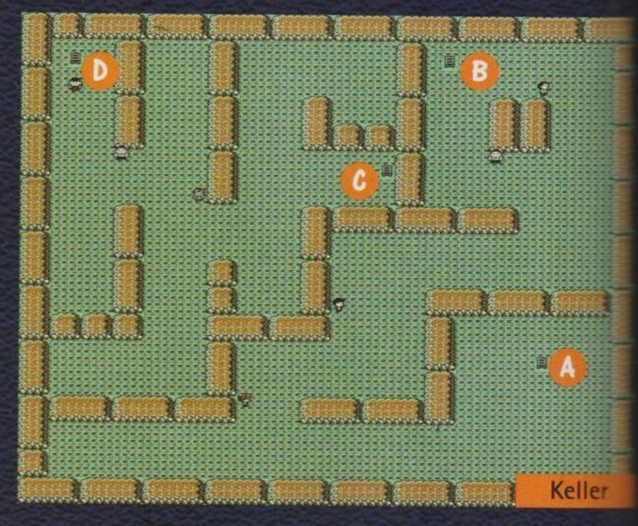



FELSTUNNEL

ZUBAT	Häufig	Häufig
KLEINSTEIN	Häufig	Häufig
MACHOLLO	Selten	Selten
ONIX	Selten	Selten

Der Felstunnel stellt die einzige Verbindung zwischen Route 9 und Route 10 dar. Im Gegensatz zu den Höhlen, in denen Ihr Euch zuvor aufgehalten habt, ist der Felstunnel nicht beleuchtet. Deshalb könnt Ihr ihn besser durchqueren, wenn Ihr im Besitz eines Pokémon seid, das die Fähigkeit Blitz einsetzen kann. Nutzt die Karte auf dieser Seite, um Euren Weg durch das Labyrinth zu finden. Der Tunnel hat zwar zwei Ebenen, es gibt aber nur einen Weg, der zum Ausgang führt.





95
Onix™
Gestein/Boden

Mit der Zeit verändert sich seine Haut, bis sie schwarz wie Kohle, aber hart wie Diamant ist. Im Kampf ist Onix dadurch eines der optisch eindrucksvollsten Pokémon!

Im Herzen der Finsternis...

Die im Felstunnel lebenden Pokémon scheinen Euch öfter anzugreifen als ihre im Tageslicht lebenden Artgenossen. Werdet Ihr alle paar Schritte angegriffen, dann habt Ihr einen langen Marsch vor Euch, bis Ihr wieder medizinische Hilfe in Anspruch nehmen könnt. Setzt daher die Schutz-Salbe ein: Sie hält kleinere Pokémon davon ab, Euch anzugreifen. Eine weitere Schwierigkeit, die Euch erwartet, sind die im Dunkeln lauernden Trainer. Kämpfe mit ihnen könnt Ihr umgehen, wenn Ihr außerhalb ihrer Sichtweite an ihnen vorbeilauft.



66
Machollo™
Kampf

Genau wie Menki ist auch Machollo ein wendiges und schnelles Pokémon, das sogar Spezial-Attacken ausweichen kann. Machollo zählt auch zu den intelligenteren Pokémon und ist bekannt dafür, daß es mehrere Kampfsportarten beherrscht.



In der Dunkelheit erwarten Euch...



...zahlreiche gegnerische Trainer.

LAVANDIA

Lavandia ist bekannt als letzte Ruhestätte vieler geliebter Pokémon. Treusorgende Trainer besuchen die verschiedenen Pokémon jeden Tag, doch in letzter Zeit wird gemunkelt, daß der Pokémon-Turm immer öfter von Geistern ehemaliger Pokémon heimgesucht wird...

[illegible]-Supermarkt	
[illegible]ball	600
[illegible]trank	700
[illegible]	1 500
[illegible]seil	550
[illegible]schutz	500
[illegible]gift	100
[illegible]heiler	250
[illegible]heiler	250
[illegible]-Heiler	200

A Pokémon-Center

B Pokémon-Supermarkt

C Neuer Name gefällig?

Wenn Ihr gerne eine Bewertung der von Euch gewählten Pokémon-Spitznamen hättet oder bestehende Namen ändern möchtet, könnt Ihr es in diesem Haus vornehmen. Die Serviceleistung ist kostenlos und nicht wirklich wichtig für den Verlauf des Spieles, aber vielleicht wollt Ihr ja das eine oder andere Pokémon umbenennen...

Hier könnt Ihr die Namen Eurer Pokémon...



...bewerten lassen und eventuell ändern.

D Wo ist Mr. Fuji?

Mr. Fuji ist der Vorstand des Pokémon-Clubhauses in Lavandia. Derzeit wird der gutmütige alte Mann jedoch vermißt. Vielleicht hat sein plötzliches Verschwinden etwas mit den seltsamen Dingen zu tun, die im Pokémon-Turm vor sich gehen? Im Augenblick könnt Ihr noch keine Antwort finden, haltet aber Augen und Ohren offen, um jeden noch so kleinen Hinweis zu entdecken!



Mr. Fuji ist der Vorstand des Pokémon-Fanclubs.

E Der Pokémon-Turm

Wir befinden uns zwar nicht in einem Horrorfilm, aber es häufen sich die Berichte über paranormale Erscheinungen im Pokémon-Turm! Um herauszufinden, was dort vorgeht, fehlt Euch im Augenblick aber noch ein Gegenstand: Das Silph Scope. Damit nämlich erkennt Ihr die wahre Identität der Geister, die den Turm unsicher machen! Es heißt, daß Ihr in Prismania City ein Silph Scope erhalten könnt. Also los – macht Euch auf den Weg in diese große Stadt!



Eine gruselige Angelegenheit: Im Pokémon-Turm spukt es!









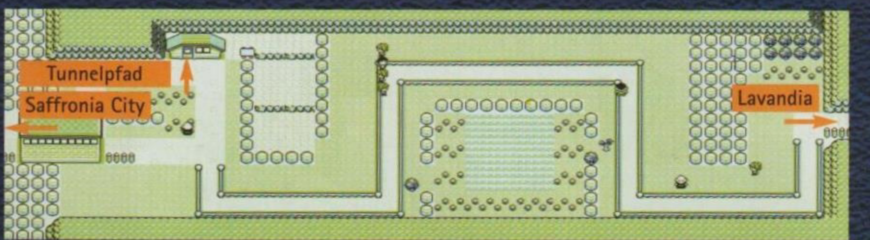
ROUTE 8

Prismania City liegt westlich von Saffronia City. Die Straße durch Saffronia City ist immer noch gesperrt, was Euch jedoch nicht aufhält, da es auch hier wieder eine Unterführung gibt. Das Rätsel um die verschlossenen Durchgänge könnt Ihr aber immer noch nicht lösen! Geduldet Euch noch etwas, denn Ihr werdet bald einen Weg finden, Saffronia City zu betreten...



58 Fukano™ Feuer

Fukano k... Ihr nur da... freier W... bahn entdecken, wenn Ihr im Besitz der R... Edition des Spiels seid. Spielt Ihr dagegen... Blaue Edition, müßt Ihr es eintauschen. D... Pokémon findet Ihr in den Feldern ent... Route 7 und Route 8 sowie auf der Zinnober... Nehmt Euch aber vor diesem hitzköpfi... Pokémon und dessen Glut-Attacke in acht!





37 Vulpix™ Feuer

Wenn Ihr die Blaue Edition des Spieles besitzt, habt Ihr eine lange Suche vor Euch, um Vulpix zu finden. Seid Ihr im Besitz der Roten Edition des Spieles, dann könnt Ihr Vulpix nur durch Tauschhandel mit Freunden erhalten.



38 Vulnona™ Feuer

Wie viele andere Pokémon, so könnt Ihr auch Vulnona nicht in freier Wildbahn fangen. Um Vulnona Eurer Sammlung beizufügen, müßt Ihr Vulpix einen Feuerstein geben, damit es sich zu Vulnona entwickelt.



59 Arkani™ Feuer

Zu Arkanis erlesener Auswahl an Attack... zählen Angriffe wie die Brüller-Attac... die Glut-Attacke, die Silberblick-Attacke u... die Body Check-Attacke. Die besten Chanc... bei einer Begegnung mit ihm habt Ihr m... einem Pokémon der Elementklassen Bod... Gestein oder Wasser.

TAUBSI	Häufig	Häufi
MYRAPLA	Häufig	- - - -
MENKI	Häufig	- - - -
FUKANO	Selten	- - - -
KNOFENSA	- - - -	Häufi
MAUZI	- - - -	Selte
VULPIX	- - - -	Selte

ROUTE 7



Der Tunnel von Route 8 führt unter Saffronia City hindurch und mündet in Route 7, von wo aus Ihr direkt nach Prismania City laufen könnt. Falls Ihr in einem der durchquerten Gebiete ein Pokémon übersehen habt, dann bietet sich im Feld vor der Stadt noch die Gelegenheit, es zu fangen.

Mach mal Pause!

Wie Ihr bereits festgestellt habt, ist der Weg nach Saffronia City versperrt. Weshalb dies so ist, weiß niemand genau! Wurden die Wachen in den Zollhäusern postiert, um die Einwohner am Verlassen der Stadt zu hindern? Oder sollen sie etwa Euch davon abhalten, die Stadt zu betreten? Was versucht man hier zu vertuschen?

Vielleicht könnt Ihr das Rätsel ja lösen! Denn die Wächter sind sehr durstig, und wenn Ihr ihnen etwas zu trinken aus Prismania City besorgt, helfen sie Euch vielleicht weiter...

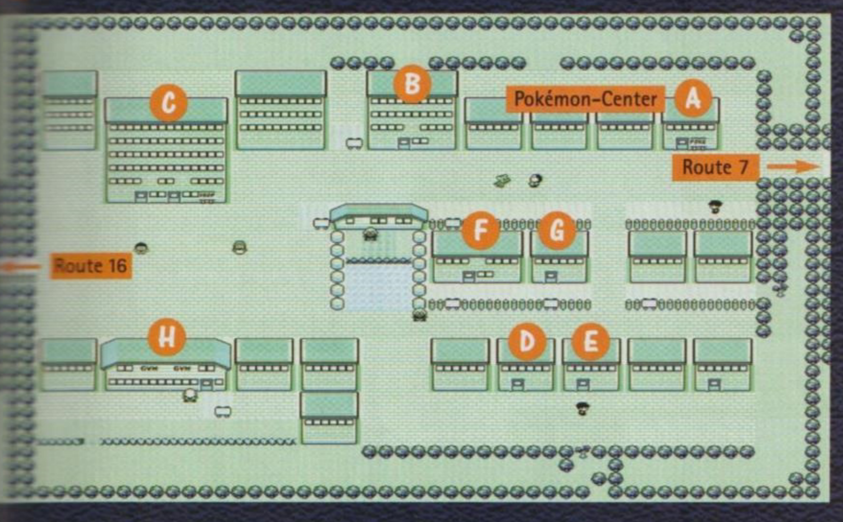


Durst ist schlimmer als Heimweh!

PRISMANIA CITY

Es gibt zwar in fast jeder Stadt einen Pokémon-Supermarkt, wenn Ihr aber mal eine richtig große Auswahl sehen wollt, solltet Ihr dem Kaufhaus von Prismania City einen Besuch abstatten! Dort könnt Ihr Eure Vorräte auffüllen und, während Ihr Euch in der Stadt befindet, vielleicht sogar das eine oder andere Problem lösen...

A Pokémon-Center



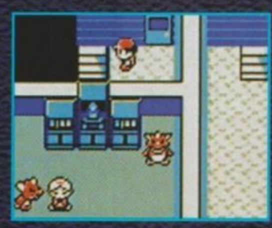
B Prismania-Villa

In der Prismania-Villa sitzt das Hauptquartier von Game Freak, der Firma, die für dieses Spiel verantwortlich zeichnet. Hier könnt Ihr mit den Programmierern sprechen und eine Belohnung erhalten, nachdem Eure Aufgabe, den Pokédex vervollständigt zu haben, erfüllt ist – das wird aber noch eine Weile dauern....

Den PC im ersten Stockwerk könnt Ihr nutzen, um Bills und Euer Computernetzwerk zu erreichen und so Pokémon sowie Gegenstände einzulagern.

Lauft Ihr um das Gebäude herum, entdeckt Ihr einen versteckten Hintereingang an der nördlichen Wand der Villa. Betretet diesen Geheimeingang und folgt dem Treppenhaus nach oben, um das Versteck eines sehr gut informierten Pokémon-Sammlers zu finden. Er schenkt Euch das Pokémon Evoli!

Obwohl Ihr in der Prismania-Villa nichts Wichtiges finden könnt, ist ein Besuch dort eine gute Idee...



Benutzt den Hintereingang der Villa, ...



... um das Pokémon Evoli zu erhalten!



133 Evoli™ — Normal

Evoli entwickelt sich nicht von selbst. Es gibt aber drei spezielle Steine, welche die Entwicklung auslösen können. Wie Ihr feststellen werdet, hat jeder dieser Steine einen anderen Effekt.



134 Aquana™ — Wasser

Ein Wasserstein löst Evolis Entwicklung zu Aquana aus. Aquana ist, wie Ihr schon am Namen erkennen könnt, ein Wasser-Pokémon. Ein Blattstein oder ein Mondstein rufen keine Reaktion bei Evoli hervor!



135 Blitza™ — Elektro

Ein Donnerstein verwandelt Evoli in Blitza. Blitza ist an der in alle Himmelsrichtungen abstehenden Mähne zu erkennen. Gebt Evoli einen Donnerstein, wenn Ihr noch ein Elektro-Pokémon für Eure Sammlung benötigt!



136 Flamara™ — Feuer

Setzt einen Feuerstein ein, wenn Ihr Evoli in Flamara verwandeln möchtet. Flamara sieht zwar knuddelig aus, ist aber ein kraftvolles Feuer-Pokémon. Unterschätzt es nicht!



EINKAUFSZENTRUM			
Erstes Stockwerk		Drittes Stockwerk	
Superball	600	Poképuppe	1.000
Supertrank	700	Feuerstein	2.100
Beleber	1.500	Donnerstein	2.100
Superschutz	500	Wasserstein	2.100
Gegengift	100	Blattstein	2.100
Feuerheiler	250	Viertes Stockwerk	
Eisheiler	250	X-Treffer	950
Aufwecker	200	Megablock	700
Para-Heiler	200	Angriffplus	650
TM 32	1.000	X-Angriff	500
TM 33	1.000	X-Abwehr	550
TM 02	2.000	X-Tempo	350
TM 07	2.000	X-Spezial	350
TM 37	2.000	KP-PLUS	9.800
TM 01	3.000	Protein	9.800
TM 05	3.000	Eisen	9.800
TM 09	3.000	Karbon	9.800
TM 17	3.000	Kalzium	9.800

D Mit Ketchup dazu?

Irgend etwas führt das Team Rocket in Prismania City im Schilde, Ihr wißt nur noch nicht genau, was! Macht es daher wie alle großen Fernseh-Detektive und schaut Euch mal im Schnellrestaurant von Prismania City um. Vielleicht findet Ihr dort den einen oder anderen Hinweis! Auf jeden Fall aber könnt Ihr Euch hier auch erst einmal etwas stärken. Sprecht am besten mit allen Leuten im Restaurant, dann erhaltet Ihr eine Information, die Euch ein ganzes Stück weiterbringt!



Hier erhaltet Ihr den Münzkorb.

C Alles unter einem Dach!

Der Ort, an dem Ihr die meisten Eurer Einkäufe auf einmal erl
könnt, ist das Einkaufszentrum von Prismania City. Wenn Ihr dor
dann kauft Euch auf jeden Fall eine Poképuppe und zumindest
die Entwicklung eines Pokémon fördernden Stein. Diese Gegens
könnt Ihr beim Angestellten im dritten Stockwerk des Kaufh
erstehen. Sprecht aber auf jeden Fall alle Verkäufer an, vielleicht er
Ihr von ihnen die eine oder andere Gratisprobe...

Durstlöscher

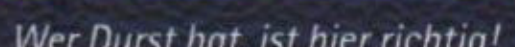
Wahrscheinlich habt Ihr mittlerweile, nachdem Ihr ja bereits sehr
unterwegs seid, etwas Durst bekommen. Besucht daher das Ca
der obersten Etage des Kaufhauses von Prismania City. Dort f
Ihr einen Getränkeautomaten, an dem Ihr Tafelwasser, Limonade
Sprudel kaufen könnt.

Im Café lernt Ihr außerdem ein kleines Mädchen kennen. Wenn I
ansprecht, erfahrt Ihr, daß es durstig ist. Bringt der Kleinen etwa
trinken, dann schenkt sie Euch eine TM. Je nachdem, welches Get
Ihr ihr gebt, gibt sie Euch eine andere TM. Für Tafelwasser bekomm
die TM 13, für Sprudel die TM 48 und für etwas Limonade die TM

Die Getränke haben nicht nur auf Euch, sondern auch auf
Pokémon eine erfrischende Wirkung! Im Kampf wirken sie genauso
Tränke, die Ihr im Laden erstehen könnt.

Übrigens: Bevor Ihr das Café verlaßt, nehmt auf jeden Fall n
etwas Tafelwasser mit, um den durstigen Wachen vor Saffronia
einen Gefallen zu tun.





Wer Durst hat, ist hier richtig!



Bringt dem durstigen Mädchen...



...und der Wache etwas zu tr

E Pokémon-Lagerhaus

Im Haus neben dem Schnellrestaurant könnt Ihr das Pokémon-Lagerhaus des Team Rocket entdecken. Was haben diese Typen wohl vor? Ihr erfahrt, daß das Team Rocket gerade mehr als 2.000 Pokémon als Gewinne zur Spielhalle gegeben hat. Unterhaltet Ihr Euch im Lager mit allen Angestellten, so erfahrt Ihr etwas über ein seltsames Poster in der Spielhalle. Was wohl so außergewöhnlich an diesem Poster ist? Schaut doch einmal selbst nach!

Bei dieser Gelegenheit könnt
übrigens auch gleich Euer Glück an
diversen Spielautomaten versuche



Wer ihm glaubt, wird selig...



F Das große Los?

Auf den ersten Blick sieht die Spielhalle harmlos aus. Die Besucher vergnügen sich an den Automaten und niemand scheint Ärger zu machen. Aber steht da nicht ein auffällig unauffällig wirkender Mann in der hinteren Ecke des Raumes? Worauf er dort wohl wartet? Fragt Ihn doch einfach einmal!

Falls Euch der Sinn aber mehr nach Spielen steht, dann könnt Ihr zuerst Euer Glück an den Spielautomaten versuchen.



Ist heute Euer Glückstag?



Porygons Körper besteht komplett aus Kristallen! Solch ein außergewöhnliches Erscheinungsbild ist sogar bei einem Pokémon eine Seltenheit. Porygon wird daher unter Sammlern mehr als graziöse Ergänzung der Pokémon-Sammlung gewertet.

G Gewinnschalter

Wenn Ihr in der Spielhalle das große Los gezogen und einige Spielmünzen gewonnen habt, könnt Ihr diese am Gewinnschalter gegen Pokémon und Sachpreise eintauschen. Hier erhaltet Ihr einige Pokémon, die Ihr nicht in freier Wildbahn fangen könnt. Auch die hier erhältlichen TM 23, TM 15 und TM 50 zählen zu den begehrtesten TM des Spieles – nicht ohne Grund! Früher oder später solltet Ihr also die Automaten in der Spielhalle ausprobieren, um diese Preise zu gewinnen. Um die Probleme in Prismania City zu lösen, müßt Ihr Euch aber auf jeden Fall in der Spielhalle umschauen.

GEWINNSCHALTER

Rote Edition		Blaue Edition	
Abra	180	Abra	120
Piepi	500	Piepi	750
Nidorina	1.200	Nidorino	1.200
Dratini	2.800	Pinsir	2.500
Sichlor	5.500	Dratini	4.600
Porygon	9.999	Porygon	6.500
TM 23	3.300	TM 23	3.300
TM 15	5.500	TM 15	5.500
TM 50	7.700	TM 50	7.700

H Die Pokémon-Arena

In Prismania City findet der aktionsreichste Teil der Städtetour nicht in der Pokémon-Arena, sondern in der Spielhalle statt. Haben Eure Pokémon bereits Level 30 erreicht, dann macht Euch auf und knöpft Erika, der Leiterin der örtlichen Pokémon-Arena, den Farborden ab. Seid Ihr noch nicht bereit für Erika und ihre Pflanzen-Pokémon, dann solltet Ihr Euch um das Team Rocket und dessen Machenschaften in der Spielhalle von Prismania City kümmern.

Arena-Leiterin

ERIKA

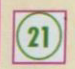
Erika, die Leiterin der Pokémon-Arena von Prismania City, und ihre Anhänger haben sich auf Kämpfe mit Pflanzen-Pokémon spezialisiert. Die beste Strategie für alle Duelle in der Arena besteht darin, daß Ihr Pokémon einsetzt, die den Element-Typen Käfer oder Feuer angehören.

Habt Ihr Erika und ihre Pokémon besiegt, erhaltet Ihr von ihr den Farborden und die TM 21 als Preis. Die TM 21 könnt Ihr einsetzen, um einem Eurer Pokémon die Megasauger-Attacke beizubringen. Sobald Ihr den Farborden in Eurem Besitz habt, gehorchen Euch alle Eure Pokémon bis Erfahrungslevel 50!

GEGNER



Pokémon	Level
Sarzenia	Level 29
Tangela	Level 24
Giflor	Level 29



PREISE



- Farborden
- TM 21








Risikospiel

Um die Spielautomaten bedienen zu können, benötigt Ihr spezielle Spielmünzen. Diese Münzen kauft Ihr beim Mann hinter der Theke in der Spielhalle. Das Problem ist: Er gibt sie Euch nur, wenn Ihr einen Münzkorb bei Euch habt. (Schaut im örtlichen Schnellrestaurant vorbei. Dort könnt Ihr einen glücklosen Spieler treffen, der Euch seinen Münzkorb überläßt.) Sprecht, sobald Ihr im Besitz des Münzkorbes seid, nochmals alle Spieler vor den Automaten an! Vielleicht schenken sie Euch ja etwas Startkapital. (Auch auf dem Boden könnt Ihr einige Münzen finden.)

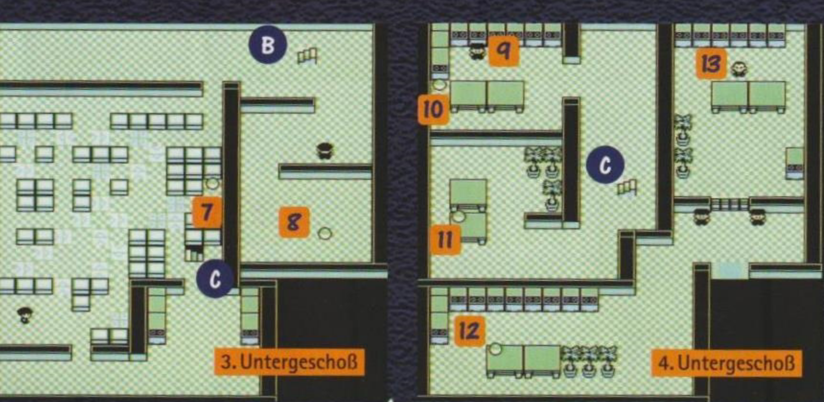
Um zu spielen, stellt Ihr Euch einen freien Automaten und drü den A-Knopf. Bedenkt aber, daß E Gewinnchancen nicht sehr gut steh Vielleicht solltet Ihr die nötige Anz Spielmünzen, die Ihr für ein Pokém oder einen bestimmten Gegensta zahlen müßt, direkt an der The kaufen...

GEFÄHRLICHE SPIELHALLE

Aufgrund Eurer Neugierde seid Ihr direkt in eine großangelegte Operation des Team Rocket hineingeraten. Der seltsame Typ in der Spielhalle war nämlich in Wirklichkeit abkommandiert, um das Poster zu bewachen, hinter dem sich der Schalter zu einer Geheimtür befindet. Die Tür führt in ein recht vertrackt angelegtes, unterirdisches Labyrinth – das Hauptquartier des Team Rocket! Der Anführer der Bande, der mysteriöse Giovanni, erwartet Euch in seinem Hauptquartier. Er ist auch im Besitz des Silph Scopes, das Ihr benötigt, um das Geheimnis des Pokémon-Turms zu lüften. Laßt ihn also nicht entkommen!









Ob dieser Mann wohl...



... etwas zu verbergen hat?



Folgt ihm und seht selbst!





Verwirrende Transport-Felder

ITEMS	
1	Fluchtseil
2	Top-Trank
3	Nugget
4	TM 07
5	Mondstein
6	Supertrank
7	Sonderbonbon
8	TM 10
9	Liftöffner
10	TM 02
11	KP-Plus
12	Eisen
13	Silph Scope

In manchen Bereichen des Team Rocket-Hauptquartiers könnt Ihr nur mit Hilfe spezieller Bodenplatten weiterkommen. Es gibt zwei verschiedene Arten solcher Bodenplatten: Die Platten mit den Pfeilen schicken Euch, sobald Ihr sie betretet, entsprechend der Pfeilrichtung weiter. Ihr könnt erst anhalten, wenn Ihr eine der Stop-Bodenplatten erreicht. Mit ein bißchen Übung allerdings ist es kein Problem für Euch, dieses High-Tech-Labyrinth zu überwinden.

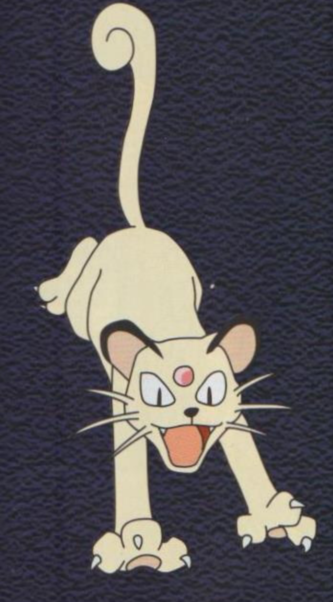
Schlagt Ihr einen falschen Weg ein, werdet Ihr meist wieder an der Ausgangsposition oder einer großen Kreuzung landen. Falls das geschieht, solltet Ihr einfach einen anderen Weg wählen und diesen ausprobieren!

Es gibt im Übrigen zwei solcher Labyrinthe in diesem Geheimversteck, erkundet daher auf jeden Fall alle Gänge – auch die Sackgassen! So erhaltet Ihr alle versteckten Gegenstände, die Ihr hier finden könnt.





Findet Euren Weg durch das Labyrinth...



Öffner gesucht!

Um Giovanni in seinem Hauptquartier zu erreichen, benötigt Ihr einen Liftöffner. Dieser spezielle Gegenstand ist dazu da, den abgesperrten Bereich im vierten Untergeschoß zu erreichen. Da Ihr diesen nur mit Hilfe des Aufzugs betreten könnt, solltet Ihr Euch im Team Rocket-Hauptquartier genau umschauen. Folgt vom Eingang aus den Treppen A, B und C nach unten, um zum vierten Untergeschoß zu gelangen.

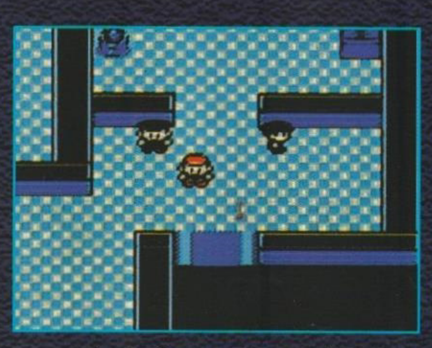
Sucht Euren Weg durch das Labyrinth und bezwingt den im oberen Raum wartenden Trainer. Sprecht den Anhänger des Team Rocket nochmals an, nachdem Ihr ihn besiegt habt – dann läßt er vor lauter Angst den Liftöffner zu Boden fallen!

Marschiert nun mit dem Liftöffner im Gepäck über die Treppen B und C zurück in das zweite Untergeschoß. Durchquert dort das Labyrinth und benutzt den Aufzug, um in das vierte Untergeschoß zu gelangen. Besiegt hier die beiden Trainer, die vor der Tür stehen, um zu Giovanni vordringen zu können. Habt Ihr ihn bezwungen, flüchtet er, vergißt jedoch bei seiner überhasteten Flucht das Silph Scope.

Nun könnt Ihr Euch zunächst um Erika und ihre Pokémon kümmern, um dann die Geheimnisse im Pokémon-Turm von Lavandia aufzudecken.



Der Liftöffner ermöglicht Euch...



...den Zutritt zum 4. Untergeschoß.





Rocket Terror

Im gesamten Hauptquartier halten sich - Giovanni nicht mitgezählt - insgesamt 11 Trainer auf. Die Erfahrungslevel ihrer Pokémon rangieren zwischen Level 17 und Level 22.

Nur Giovanni selbst führt stärkere Pokémon in den Kampf. Sein Angriffsteam besteht aus einem Rihorn mit Level 24, einem Onix mit Level 25 und einem Kangama mit Level 29. Ihr habt gegen diese Dickhäuter die besten Chancen, wenn Eure Angriffsformation aus Wasser- oder Pflanzen-Pokémon besteht. Ist der Erfahrungslevel Eurer Pokémon ähnlich dem von Giovannis Pokémon, solltet Ihr Euch auf einen langen Kampf einstellen!

Habt Ihr es jedoch geschafft, dieses gefährliche Trio zu besiegen, löst sich Giovanni in Rauch auf - nicht jedoch, ohne Euch fürchterliche Rache anzudrohen!

Er hinterläßt aber das begehrte Silph Scope, mit dem Ihr hoffentlich die Geheimnisse um den Pokémon-Turm lüften könnt!

Besiegt Giovanni, um...

...das Silph Scope zu erhalten.

DIE POKéMON-AKTE

Die längsten Pokémon

Garados wird häufig als das größte Pokémon bezeichnet. Wenn es aber rein um die Länge geht, reicht es nicht an Onix heran. Onix ist durchschnittlich unglaubliche 8,8 Meter lang! Das dritte im Bunde der längsten, lebenden Pokémon ist Dragonir mit einer durchschnittlichen Länge von mehr als 4 Metern. Dragonir ist aber nicht nur wegen seiner Größe so imposant, sondern auch wegen seiner schlanken Körperform und seiner noblen Erscheinung. Dragonir sieht auf jeden Fall eleganter aus als Onix oder Garados!

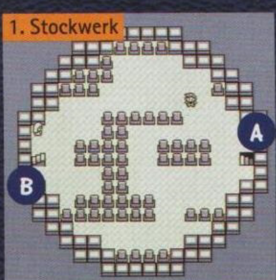
DER POKéMON-TURM

NEBULAK	Häufig	Häufig
ALPOLLO	Selten	Selten
TRAGOSSO	Selten	Selten

Die Situation im Pokémon-Turm hat sich seit Eurem letzten Besuch nicht gebessert: Der Turm wird immer noch von unheimlichen Geister-Pokémon heimgesucht. Nachdem Ihr aber endlich das Silph Scope besitzt, sollte es Euch möglich sein, jeden Geist zu erkennen und dann auch zu besiegen. Das Silph Scope identifiziert automatisch alle Geister, auf die Ihr trefft. Kämpft Euch den Weg ins oberste Stockwerk frei, wo Mr. Fuji Euch erwartet!

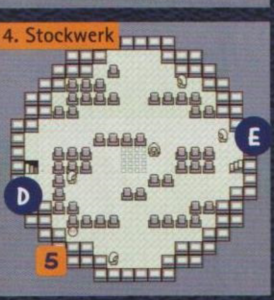
Erdgeschoß

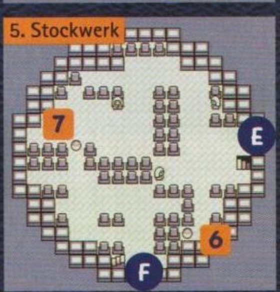
Eingang



2. Stockwerk

3. Stockwerk







ITEMS

1	Fluchtseil
2	Aufwecker
3	Elixier
4	KP-Plus
5	Nugget
6	X-Treffer
7	Sonderbonbon



Geister-Pokémon bekämpft Ihr...



...am besten mit Psycho-Pokemon!

Das Silph Scope

Ohne das Silph Scope seid Ihr nicht in der Lage, die Geister im Pokémon-Turm zu erkennen und zu bekämpfen. Nachdem Ihr aber das Silph Scope besitzt, könnt Ihr diese Astralwesen identifizieren, bezwingen und sogar versuchen, sie für Eure Sammlung einzufangen. Haltet Euch dabei aber immer vor Augen, daß Geister-Pokémon gegen viele Spezial-Attacken immun sind!

Die besten Chancen gegen Geister-Pokémon habt Ihr, wenn Euer Team aus Pokémon besteht, die der Elementkategorie Psycho zuzuordnen sind. Wenn Ihr eines der Geister-Pokémon fangen möchtet, solltet Ihr Superbälle anstatt herkömmlicher Pokébälle einsetzen, um Eure Chancen zu erhöhen.



92 Nebulak™ Geist/Gift

Geister-Pokémon besitzen einen Vorteil gegenüber Pokémon der meisten anderen Elementklassen. Dies macht sie zu begehrten Trophäen! Pokémon, die Nebulak gefährlich werden können, sind unter anderem solche der Elementklasse Psycho.



93 Alpollo™ Geist/Gift

Auch bei Alpollo handelt es sich um ein Pokémon, das die Elementklassen Geist und Gift in sich verbindet. Seine Traumfresser-Attacke erfüllt ihre Aufgabe sogar im doppelten Sinn: Sie bringt den Gegner dazu einzuschlafen und saugt ihm dann seine Energie ab.



94 Gengar™ Geist/Gift

Die entwickelte Form von Alpollo heißt Gengar. Es kann im Gegensatz zu Nebulak und Alpollo nicht in freier Wildbahn gefangen werden. Eine Möglichkeit, Gengar Eurer Sammlung hinzuzufügen, besteht darin, es durch Tauschhandel mit Freunden zu erhalten.



Tragosso nutzt die Knochen anderer Pokémon, um sich daraus Waffen und Rüstungen anzufertigen. Im Kampf setzt es seine Keulen und Bumerangs mit ausgesprochen zerschmetternder Effizienz ein!

Schon wieder Gary!

Warum muß dieser Gary seine Nase immer in Eure Angelegenheiten stecken! Nehmt Euch in acht, denn diesmal hat er einige starke Pokémon in seinem Team. Seine Formation besteht aus einem Tauboga (Level 25), einem Garados (Level 23), einem Fukano (Level 22), einem Kadabra (Level 20) und jenem Pokémon, das er zu Anfang gewählt hat.

Aber selbst wenn Ihr diesen Kampf gegen Garys fünf Pokémon gewinnt, solltet Ihr weiter auf der Hut sein: Dieser Typ hat Euch nicht das letzte Mal genervt...



Gary nervt schon wieder

Vertreibt die Geister!

Im Pokémon-Turm treiben sich überall Trainer herum, die sich selbst als Exorzisten bezeichnen. Tatsächlich aber sind sie von einer seltsamen Macht besessen, und Ihr könnt diesen armen Seelen nur helfen, wenn Ihr sie in einem Pokémon-Kampf besiegt. Die meisten Exorzisten führen nur einen oder zwei Nebulak bei sich, bereitet Euch also auf Konfustrahl-Attacken vor. Sollte eines Eurer Pokémon dadurch verwirrt sein, müßt Ihr ein anderes Pokémon in den Kampf schicken.

Wenn Ihr dann das im Augenblick verwirrte Pokémon später zurück in den Kampf holt, ist die Verwirrung aufgehoben. Eine zeitraubende Angelegenheit, aber die einzige Chance...



Die Exorzisten heilt Ihr von ihrem Wahn, ...



...indem Ihr sie besiegt!

Das Licht des Lebens

Die Anführerin der Exorzisten hat von allein geschafft, sich aus d seltsamen Besessenheit zu befrei Sie hat in der vierten Etage d Pokémon-Turms eine Heilungszo angelegt, um Euch zu helfen und d Fluch zu brechen, der über dem Tu liegt. Sobald Ihr dieses Gebiet betre tet, werden Eure Pokémon vollstän dig geheilt. Ihr könnt diese Zone s oft Ihr wollt benutzen, um Eu Pokémon für den Kampf zu stärke Macht also regen Gebrauch davon



Hier könnt Ihr Eure Pokémon kurieren.

Trotzdem danke ich Dir

Mr. Fuji dankt Euch...



... und übergibt Euch die Pokéflöte.

Mr. Fuji und die Pokéflöte

Nachdem Ihr das Silph Scope besitzt, könnt Ihr den Geist, der für all den Spuk verantwortlich ist, identifizieren. Er wartet vor der Treppe F in der fünften Etage. Ihr könnt diesen Geist zwar nicht einfangen, sobald er jedoch verschwunden ist, wird der Weg zur sechsten Etage frei.

Im sechsten Stockwerk schließlich erwarten Euch drei Mitglieder des Team Rocket. Sie wurden von ihrem Anführer beauftragt, die Situation im Pokémon-Turm zu ihren Gunste auszunutzen und dafür zu sorge daß alles auch so bleibt, wie e ist. Nachdem Ihr die drei zu ihre Chef zurückgeschickt habt, erreic Ihr endlich Mr. Fuji. Er erzählt Euc was sich zugetragen hat und bedan sich für die Rettung. Zum Da überreicht er Euch die Pokéflö Mit ihr könnt Ihr jedes schlafen Pokémon aufwecken!



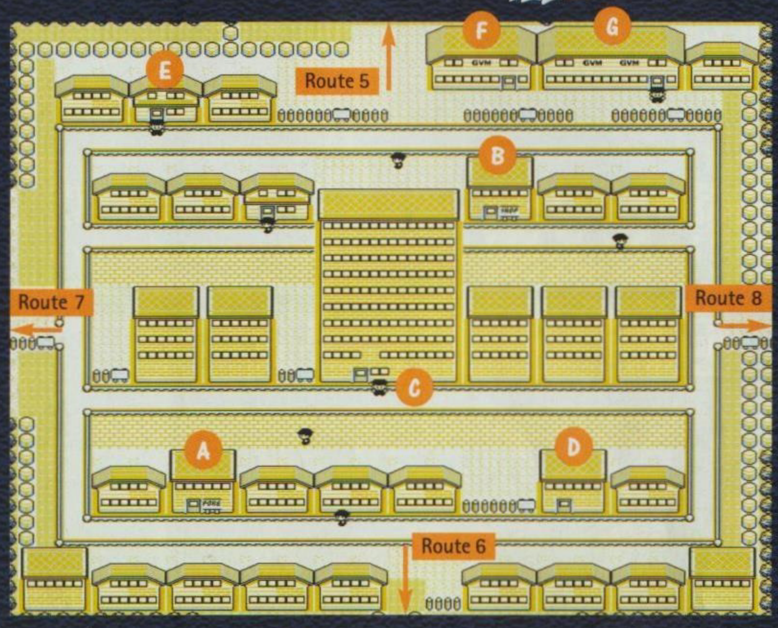
SAFFRONIA CITY

In Saffronia City befindet sich die Zentrale der Silph Co., Hersteller des wundersamen Silph Scope. Wie mag der Prototyp des Silph Scope nur Giovanni in die Hände gefallen sein? Arbeitet die Firma etwa mit dem Team Rocket zusammen? Was wird hier gespielt? Ihr seht: Jetzt ist es an der Zeit für etwas Industriespionage!

A Pokémon-Center

B Pokémon-Supermarkt

Pokémon-Supermarkt	
Superball	600
Top-Trank	1.500
Top-Schutz	700
Fluchtseil	550
Hyperheiler	600
Beleber	1.500



C Silph Co. Hauptquartier

Wenn es wirklich zutrifft, und die Silph Co. unterstützt das Team Rocket mit High Tech-Material, dann könnte dies Probleme für die ganze Welt bedeuten! Ihr müßt unbedingt herausfinden, was in dem Gebäude vor sich geht!

Zu Eurem Glück nimmt der Wachposten, der die Eingangstür der Zentrale bewachen soll, seine Aufgabe mittlerweile nicht mehr sehr ernst. Es sieht sogar so aus, als beabsichtige er, daß jemand das Haus betritt. Ist dies vielleicht eine Falle? Oder hofft er insgeheim darauf, daß Ihr den eingeschlossenen Personen vielleicht helfen könnt? Die Antwort auf diese Frage liegt im Innern des Gebäudes – macht Euch also auf den Weg, das Rätsel zu lösen!



Die vormals aufmerksame Wache...



...gibt Euch nun eine Chance, ...



...das ominöse Gebäude zu betreten!








D Mr. Psycho

In diesem Haus lebt ein Mann, der sich selbst Mr. Psycho nennt. Er behauptet, die Gedanken aller Personen lesen zu können, die seine Wohnung betreten. Wenn Ihr ihn besucht, dann versucht doch, an eine TM zu denken – z. B. die TM 29! Vielleicht sind seine Fähigkeiten ja der Grund, warum Mr. Psycho aus der „Verbindung der psychisch Begabten" herausgeworfen wurde? Das kann Euch aber egal sein, denn immerhin habt Ihr eine kostenlose TM 29 erhalten!

Mit Hilfe der TM könnt Ihr einem Eurer Pokémon die Psychokinese-Attacke, eine der stärksten Attacken des Spiels, beibringen. Wählt also gut aus, welches Pokémon sie erlernen soll.



Hier erhaltet Ihr die TM 29!



Von der Nachahmerin erhaltet Ihr die TM 31.

E Die kleine Nachahmerin

Das kleine Mädchen im oberen Stockwerk dieses Hauses liebt es, andere Menschen zu imitieren. Sie wiederholt alles, was Ihr zu ihr sagt – es scheint schier unmöglich, eine normale Unterhaltung mit ihr zu führen.

Doch es gibt eine Möglichkeit: Schenkt der Kleinen eine Poképuppe. Habt Ihr sie nicht bei Euch, dann eilt zum Kaufhaus von Prismania City und kauft dort eine. Überreicht Ihr der kleinen Nachahmerin die Poképuppe, so schenkt sie Euch im Gegenzug die TM 31!

F Karate Dojo

Saffronia City ist die einzige Stadt, in der es nicht nur eine, sondern gleich zwei Pokémon-Arenen gibt. Bei der einen handelt es sich um die offizielle Arena der Pokémon-Liga. Die andere ist ein sogenanntes Dojo, dessen Trainer sich nur auf Kampf-Pokémon spezialisiert haben. Der Arenaleiter des Dojo ist landesweit als Karatemeister bekannt.

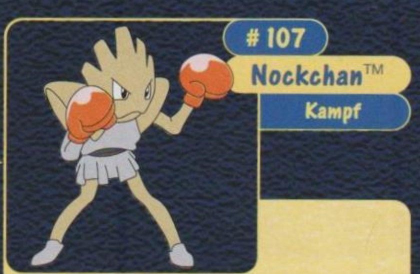
Außer ihm erwarten Euch in der Arena noch vier Trainer mit ihren Kampf-Pokémon. Gelingt es Euch, die Schwarzgurte und den Karatemeister zu bezwingen, habt Ihr als Preis die Wahl zwischen zwei sehr seltenen Kampf-Pokémon: Kicklee oder Nockchan. Da keines dieser beiden Pokémon in freier Wildbahn zu finden ist, solltet Ihr Eure Entscheidung gut überlegen!



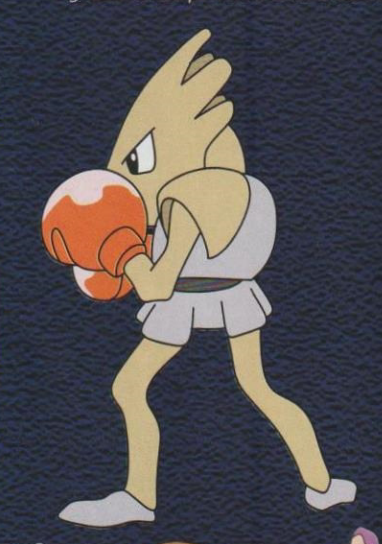
Besiegt den Karatemeister, um eines der legendären Kampf-Pokémon zu erhalten!



Kicklee ist bekannt für seine gefährlichen Tritte. Im Kampf wird es zuerst seine Angriffswerte mit Hilfe der Meditations-Fähigkeit steigern, um dann mit einer großen Anzahl von Tritten auf den Gegner einzuhämmern. Kicklee verläßt sich im Kampf hauptsächlich auf Beinarbeit!



Nockchan ist das genaue Gegenstück zu Kicklee: Es benutzt im Kampf vorzugsweise seine Fäuste und deckt den Gegner mit nahezu unglaublichen Schlagkombinationen ein. Nockchan kann sie derart schnell ausführen, daß man die Fäuste nur noch schattenhaft in der Luft erkennt!



6 Teleporter Labyrinth

Die Pokémon-Arena von Saffronia City besteht aus acht kleinen Kammern. Die einzelnen Kammern sind nicht durch Türen oder Gänge, sondern durch Warpfelder miteinander verbunden. Betretet Ihr die Platte im Eingangsraum, werdet Ihr direkt in die erste Kammer teleportiert.

In dieser Kammer findet Ihr vier weitere Transporter-Bodenplatten, die quadratisch angeordnet sind. Betretet die Bodenplatte über Euch, um in die nächste Kammer transportiert zu werden. In den folgenden Kammern müßt Ihr stets auf die Bodenplatte über oder unter Euch treten, um in den nächsten Raum zu gelangen.

Benutzt besser nicht die Platten links oder rechts von Euch, da Euch diese immer nur zurückteleportieren! Wenn Ihr Euren Weg durch das Labyrinth gefunden habt, erwartet Euch in der zentralen Kammer die Arena-Leiterin Sabrina mit ihren Psycho-Pokémon.

Betretet immer die Bodenplatte über oder unter Euch, ...



...um die Arena-Leiterin Sabrina zu erreichen.

Schaut der Gefahr ins Auge!

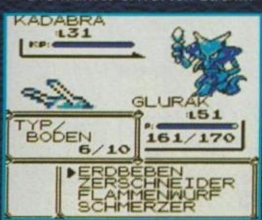
Wie Ihr ja bereits wißt, könnt Ihr Trainer-Kämpfen aus dem Weg gehen, indem Ihr außerhalb ihrer Sichtlinie bleibt. Aber in der aktuellen Situation ist dieses Vorgehen nicht empfehlenswert, da Ihr bald auf sehr starke Gegner treffen werdet. Um die Kämpfe zu meistern, benötigen Eure Pokémon dringend Erfahrung!

Bedenkt auch, daß die in der Arena anwesenden Trainer Euch nicht mehr bekämpfen, wenn Ihr Sabrina besiegt habt! Versucht also, alle Trainer zu bezwingen, bevor Ihr Euch dem Duell mit der Leiterin stellt.

Die Pokémon der anwesenden Trainer liegen zwischen Level 30 und Level 40, stellt Euch also auf harte Kämpfe ein!



Die Trainer erwarten Euch...



...mit ihren Psycho-Pokémon.

Arena-Leiterin

SABRINA

Sabrina führt Pokémon der Elementkategorie Psycho in den Kampf. Diese Pokémon verfügen über mächtige Attacken, die Euren Pokémon nicht nur Energie rauben, sondern sie obendrein verwirren.

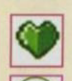
Wie Ihr noch aufgrund der Erfahrungen aus dem Pokémon-Turm wißt, neigen verwirrte Pokémon dazu, sich selbst Schaden zuzufügen. Um dies zu vermeiden, solltet Ihr, sobald eines Eurer Pokémon verwirrt ist, zwischen den Pokémon wechseln. Stellt Euch also auf einen ausgedehnten Kampf ein und haltet auch ein paar Heiltränke bereit, um Eure Pokémon wieder zu stärken.

Habt Ihr Sabrina und ihre Psycho-Pokémon bezwungen, erhaltet Ihr zum Beweis den Sumpforden und als Siegprämie die TM 46. Sobald Ihr den Sumpforden besitzt, gehorchen Euch alle Pokémon bis Erfahrungslevel 70! (Pokémon höheren Levels ignorieren Eure Befehle.)

Mit Hilfe der TM 46 könnt Ihr einem Eurer Pokémon die Psywelle beibringen. Diese Attacke teilt desto mehr Schaden aus, je höher der Level des Angreifers ist!

GEGNER	
Kadabra Level 38	Omot Level 38
Pantimos Level 37	Simsala Level 43

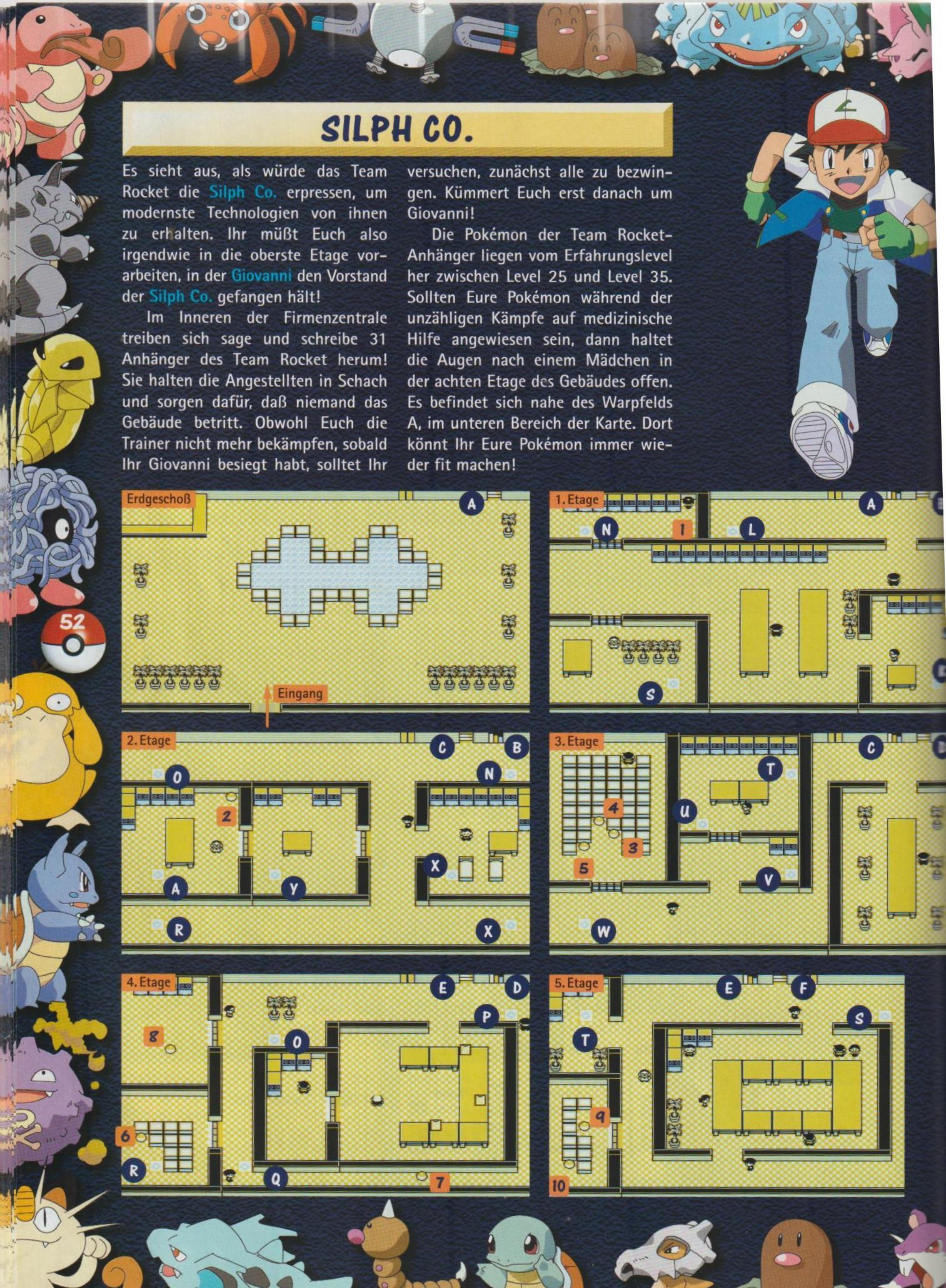
PREISE


Sumpforden


TM 46





SILPH CO.

Es sieht aus, als würde das Team Rocket die Silph Co. erpressen, um modernste Technologien von ihnen zu erhalten. Ihr müßt Euch also irgendwie in die oberste Etage vorarbeiten, in der Giovanni den Vorstand der Silph Co. gefangen hält!

Im Inneren der Firmenzentrale treiben sich sage und schreibe 31 Anhänger des Team Rocket herum! Sie halten die Angestellten in Schach und sorgen dafür, daß niemand das Gebäude betritt. Obwohl Euch die Trainer nicht mehr bekämpfen, sobald Ihr Giovanni besiegt habt, solltet Ihr versuchen, zunächst alle zu bezwingen. Kümmert Euch erst danach um Giovanni!

Die Pokémon der Team Rocket-Anhänger liegen vom Erfahrungslevel her zwischen Level 25 und Level 35. Sollten Eure Pokémon während der unzähligen Kämpfe auf medizinische Hilfe angewiesen sein, dann haltet die Augen nach einem Mädchen in der achten Etage des Gebäudes offen. Es befindet sich nahe des Warpfelds A, im unteren Bereich der Karte. Dort könnt Ihr Eure Pokémon immer wieder fit machen!

Teleporter-Wahnsinn

Falls Eure Pokémon noch Kampferfahrung benötigen, solltet Ihr keinesfalls zögern und jeden Anhänger des Team Rocket besiegen, bevor Ihr gegen Giovanni selbst vorgeht.

Geht es Euch aber eher darum, die Angelegenheit schnellstmöglich zu beenden, dann orientiert Euch anhand der Karte, um den kürzesten Weg in den zehnten Stock finden.

Der schnellste Weg zum Ziel besteht darin, daß Ihr zuerst in die vierte Etage eilt und dort den Türöffner einsammelt. Mit diesem Schlüssel könnt Ihr jede automatisierte Tür in der **Silph Co.-Zentrale** öffnen. Geht mit dem Öffner im Gepäck zurück in die zweite Etage, öffnet dort die automatische Tür und benutzt den **Teleporter Y**. Diese Bodenplatte transportiert Euch in die sechste Etage. Dort könnt Ihr die **Bodenplatte Z** benutzen, um zum Büro des Geschäftsführers der **Silph Co.** zu gelangen.

ASH findet... TÜRÖFFNER

Holt Euch den Türöffner, ...

TÜRÖFFNER hat die Tür entriegelt!

...um die automatisierten Türen zu öffnen...

GIOVANNI möchte kämpfen!

...und so Giovanni zu erreichen.

6. Etage

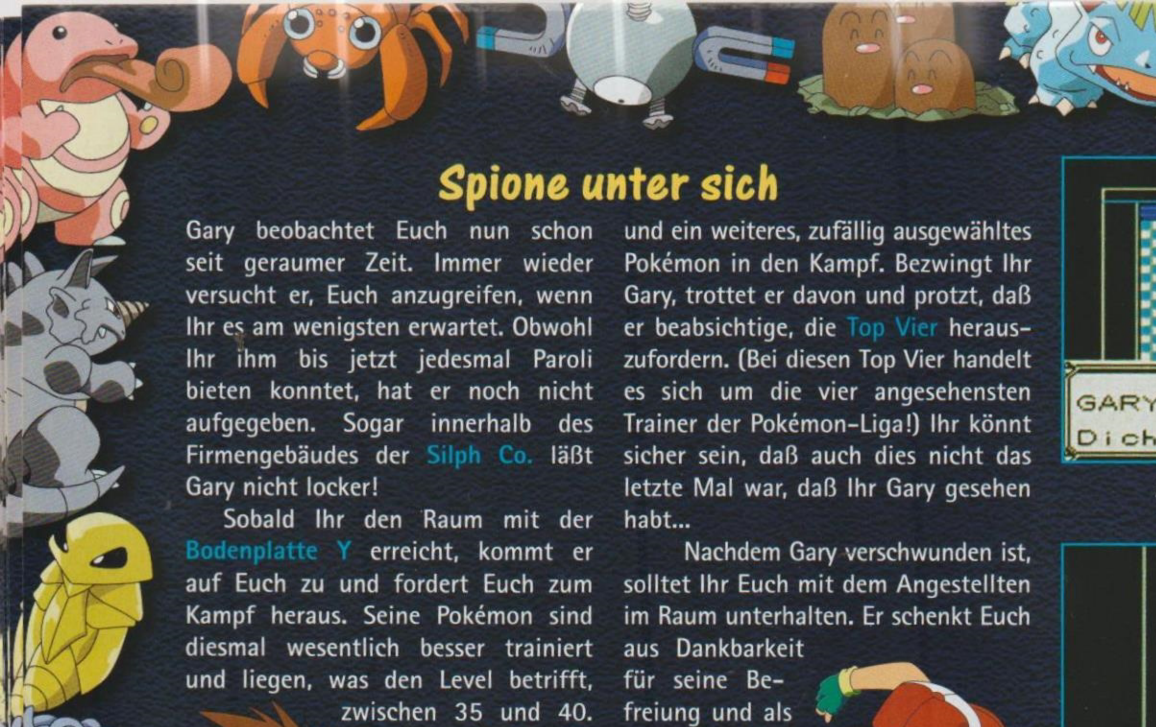
7. Etage

8. Etage

9. Etage

10. Etage

ITEMS	
1	TM 36
2	Top-Trank
3	Fluchtseil
4	Top-Beleber
5	Hyperheiler
6	TM 09
7	Türöffner
8	Protein
9	KP-Plus
10	X-Treffer
11	Kalzium
12	TM 03
13	TM 26
14	Sonderbonbon
15	Karbon



Spione unter sich

Gary beobachtet Euch nun schon seit geraumer Zeit. Immer wieder versucht er, Euch anzugreifen, wenn Ihr es am wenigsten erwartet. Obwohl Ihr ihm bis jetzt jedesmal Paroli bieten konntet, hat er noch nicht aufgegeben. Sogar innerhalb des Firmengebäudes der Silph Co. läßt Gary nicht locker!

Sobald Ihr den Raum mit der Bodenplatte Y erreicht, kommt er auf Euch zu und fordert Euch zum Kampf heraus. Seine Pokémon sind diesmal wesentlich besser trainiert und liegen, was den Level betrifft, zwischen 35 und 40. Diesmal führt er einen Tauboss, einen Fukano, einen Simsala, das Pokémon, das er anfangs gewählt hat, und ein weiteres, zufällig ausgewähltes Pokémon in den Kampf. Bezwingt Ihr Gary, trottet er davon und protzt, daß er beabsichtige, die Top Vier herauszufordern. (Bei diesen Top Vier handelt es sich um die vier angesehensten Trainer der Pokémon-Liga!) Ihr könnt sicher sein, daß auch dies nicht das letzte Mal war, daß Ihr Gary gesehen habt...

Nachdem Gary verschwunden ist, solltet Ihr Euch mit dem Angestellten im Raum unterhalten. Er schenkt Euch aus Dankbarkeit für seine Befreiung und als Lohn für Euren Mut ein Pokémon namens Lapras.





Besiegt Gary und erhaltet...



...als Lohn ein Lapras.

54



Besiegt Giovanni und erhaltet...



... als Lohn den Meisterball.



Lapras wird aufgrund seiner Größe häufig als Transportmittel eingesetzt, um Wasserflächen zu überqueren. Es ist sehr zutraulich, äußerst intelligent und eines jener Pokémon, die Ihr nicht in freier Wildbahn finden könnt.

Giovanni und der Meisterball

Nachdem Ihr die Pläne des Tea Rocket in Prismania City vereit habt, hat Giovanni sein Hauptqua tier nach Saffronia City verle Schlecht für ihn, daß Ihr so schn wieder zurückgekehrt seid, um au seine neuesten Absichten bereits i Keim zu ersticken. Giovanni pla den Vorstand der Silph Co. zu e pressen um die Konstruktionsplä des Meisterballs in die Hände bekommen. Mit diesem Ball wäre ihm möglich, jedes Pokémon m hundertprozentiger Sicherheit einz fangen! Giovannis Team besteht a einem Nidorino mit Level 35, eine Rihorn mit Level 40, einem Kangan mit Level 43 und einem Nidoque mit Level 44.

Gelingt es Euch, Giovannis Pok mon zu besiegen, erhaltet Ihr vo Vorstand der Silph Co. den Prot typen des Meisterballs!

ROUTE 12

Nachdem es Euch gelungen ist, Saffronia City und die Silph Co. vom Team Rocket zu befreien, seid Ihr wahrscheinlich reif für einen ausgedehnten Urlaub! Es heißt, daß südlich von Lavandia auf Route 12 die Wasser-Pokémon gut beißen – schnappt Euch also Eure Angel und verlaßt Lavandia nach Süden. Auf diesem Weg werdet Ihr auf Relaxo treffen. Ihr könnt es mit Hilfe der Pokéflöte aufwecken und dann versuchen, es zu fangen oder zu bezwingen. Obwohl Ihr nicht allen Trainerkämpfen auf dieser Strecke aus dem Weg gehen könnt, wird dieser Marsch längst nicht so anstrengend wie die bisherigen.

ITEMS	
1	TM 16
2	Eisen

Wohlklingende Musik

Die Pokéflöte, die Ihr von Mr. Fuji erhalten habt, hat die Macht, alle schlafenden Pokémon aufzuwecken. Den Weg über die Route 12 versperrt das schlafende Pokémon Relaxo. Mit Hilfe der Pokéflöte scheucht Ihr es von seinem unbequemen Schlafplatz auf, worüber es jedoch nicht sehr glücklich ist.

Wenn Relaxo Euch angreift, könnt Ihr versuchen, es für Eure Sammlung zu fangen. Da Ihr im gesamten Spiel nur zweimal die Chance dazu habt, solltet Ihr vor diesem Kampf den Spielstand abspeichern, um es gegebenenfalls erneut zu versuchen. Sobald die Straße frei ist, könnt Ihr Euren Weg nach Süden zur Route 13 fortsetzen.



Mit der Pokéflöte weckt Ihr Relaxo.



17 Tauboga™ – Normal/Flug

Ihr habt zwei Möglichkeiten, Eurer Sammlung Tauboga hinzuzufügen: Die eine besteht darin, es in freier Wildbahn zu fangen, die andere darin, daß Ihr Taubsi trainiert, bis es Erfahrungslevel 18 erreicht hat.



18 Tauboss™ – Normal/Flug

Pokémon der Elementklasse Flug zählen zu den natürlichen Feinden der Käfer-Pokémon (z.B. Bluzuk). Tauboss könnt Ihr in freier Wildbahn nicht finden. Trainiert Tauboga daher solange, bis es Level 36 erreicht.



44 Duflor™ – Pflanze/Gift

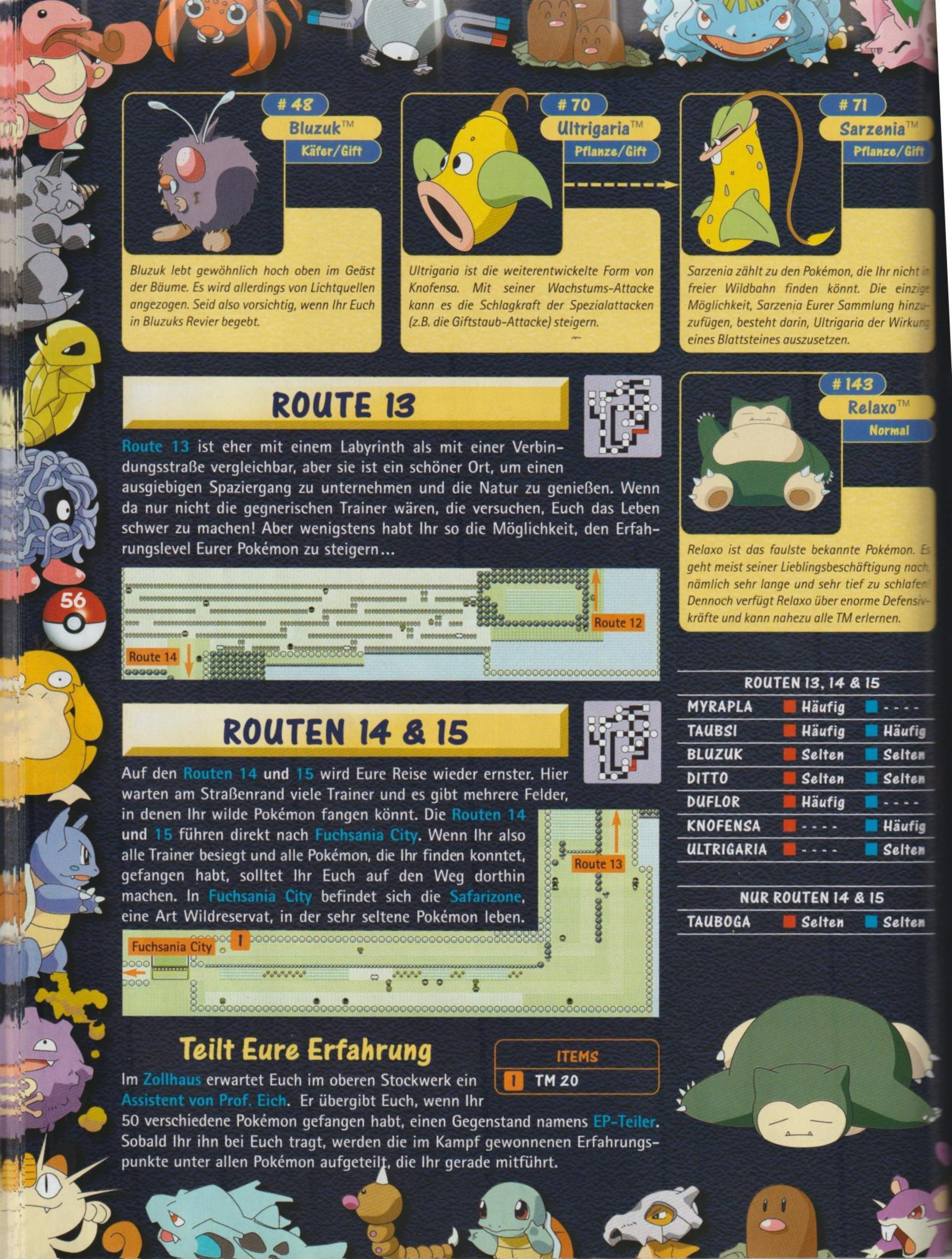
Wie die meisten anderen Pflanzen-Pokémon, kann sich auch Duflor kaum bewegen. Da es sich aber zum Angreifen nicht bewegen muß, sondern sich voll auf seine Pflanzen-Attacken verläßt, ist dies auch nicht nötig...



45 Giflor™ – Pflanze/Gift

Duflor und Giflor sind Pokémon, die sich im Kampf völlig auf ihre Pflanzen-Attacken verlassen. Daher wirken sich Angriffe, die sie paralysieren und dadurch bewegungsunfähig machen sollen, nicht negativ auf die Kampfkraft aus.

Pokémon	Rot	Blau
MYRAPLA	Häufig	- - - -
TAUBSI	Häufig	Häufig
BLUZUK	Selten	- - - -
DUFLOR	Selten	- - - -
KNOFENSA	- - - -	Häufig
ULTRIGARIA	- - - -	Selten



Bluzuk lebt gewöhnlich hoch oben im Geäst der Bäume. Es wird allerdings von Lichtquellen angezogen. Seid also vorsichtig, wenn Ihr Euch in Bluzuks Revier begebt.

Ultrigaria ist die weiterentwickelte Form von Knofensa. Mit seiner Wachstums-Attacke kann es die Schlagkraft der Spezialattacken (z.B. die Giftstaub-Attacke) steigern.

Sarzenia zählt zu den Pokémon, die Ihr nicht in freier Wildbahn finden könnt. Die einzige Möglichkeit, Sarzenia Eurer Sammlung hinzuzufügen, besteht darin, Ultrigaria der Wirkung eines Blattsteines auszusetzen.

ROUTE 13

Route 13 ist eher mit einem Labyrinth als mit einer Verbindungsstraße vergleichbar, aber sie ist ein schöner Ort, um einen ausgiebigen Spaziergang zu unternehmen und die Natur zu genießen. Wenn da nur nicht die gegnerischen Trainer wären, die versuchen, Euch das Leben schwer zu machen! Aber wenigstens habt Ihr so die Möglichkeit, den Erfahrungslevel Eurer Pokémon zu steigern...

Relaxo ist das faulste bekannte Pokémon. Es geht meist seiner Lieblingsbeschäftigung nach, nämlich sehr lange und sehr tief zu schlafen. Dennoch verfügt Relaxo über enorme Defensivkräfte und kann nahezu alle TM erlernen.

ROUTEN 13, 14 & 15		
MYRAPLA	Häufig	- - - -
TAUBSI	Häufig	Häufig
BLUZUK	Selten	Selten
DITTO	Selten	Selten
DUFLOR	Häufig	- - - -
KNOFENSA	- - - -	Häufig
ULTRIGARIA	- - - -	Selten

NUR ROUTEN 14 & 15		
TAUBOGA	Selten	Selten

ROUTEN 14 & 15

Auf den Routen 14 und 15 wird Eure Reise wieder ernster. Hier warten am Straßenrand viele Trainer und es gibt mehrere Felder, in denen Ihr wilde Pokémon fangen könnt. Die Routen 14 und 15 führen direkt nach Fuchsania City. Wenn Ihr also alle Trainer besiegt und alle Pokémon, die Ihr finden konntet, gefangen habt, solltet Ihr Euch auf den Weg dorthin machen. In Fuchsania City befindet sich die Safarizone, eine Art Wildreservat, in der sehr seltene Pokémon leben.

Teilt Eure Erfahrung

ITEMS	
1	TM 20

Im Zollhaus erwartet Euch im oberen Stockwerk ein Assistent von Prof. Eich. Er übergibt Euch, wenn Ihr 50 verschiedene Pokémon gefangen habt, einen Gegenstand namens EP-Teiler. Sobald Ihr ihn bei Euch tragt, werden die im Kampf gewonnenen Erfahrungspunkte unter allen Pokémon aufgeteilt, die Ihr gerade mitführt.

FUCHSANIA CITY

Das Team Rocket muß sich immer noch von dem Rückschlag erholen, den Ihr ihm in Saffronia City bereitet habt. Dies gibt Euch aber die Chance, Euch wieder auf Eure eigentliche Aufgabe zu konzentrieren: der weltbeste Pokémon-Trainer zu werden! Wie wäre es daher jetzt mit einem Besuch im Safaripark von Fuchsania City?

A Pokémon-Center

B Pokémon-Supermarkt

Pokémon-Supermarkt	
Hyperball	1.200
Superball	600
Supertrank	700
Beleber	1.500
Hyperheiler	600
Superschutz	500

C Fischzucht

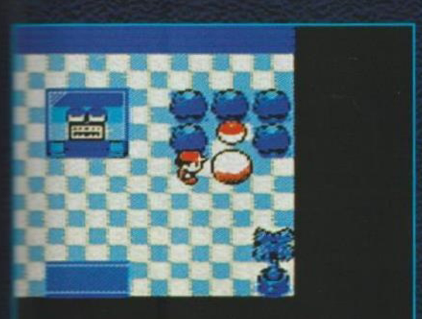
In diesem Haus lebt der ältere Bruder des Profianglers aus Orania City. Sprecht ihn an, denn er schenkt Euch die Profiangel. Geht dann zum Teich hinter dem Haus und schaut mal, was Ihr an Land ziehen könnt!

D Zahnlos

In diesem Haus lebt der Wärter der Safari-Zone. Er hat seine Zähne irgendwo in der Safari-Zone verloren, deshalb kann ihn niemand verstehen. Wenn Ihr ihm sein Gebiß wiederbringt, wird er Euch aus Dankbarkeit die VM 04 schenken. Mit dieser VM ist es möglich, Euren Pokémon die Fähigkeit Stärke beizubringen!

E Ninja Alptraum

Die Trainer der Pokémon-Arena von Fuchsania City stammen aus einem alten Ninja-Geschlecht. Sie setzen im Kampf hauptsächlich Pokémon ein, die über Gift- und Schlafattacken verfügen.



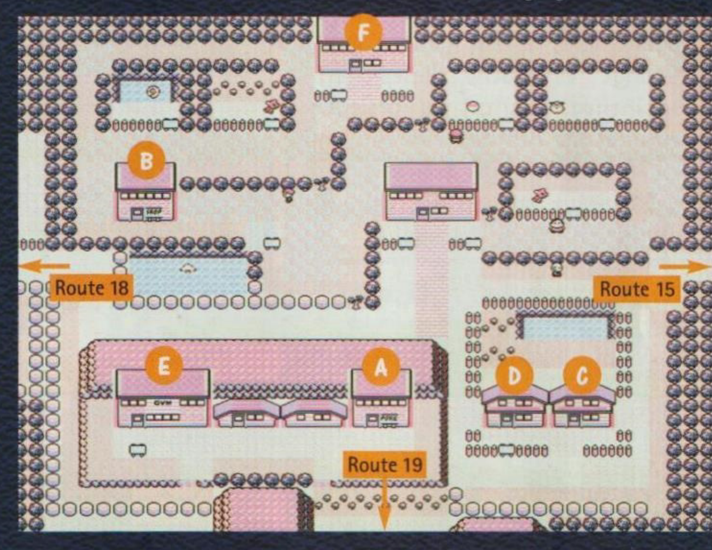
Diesen Fels könnt Ihr erst verschieben, wenn Ihr die VM 04 (Stärke) besitzt!

F Auf Safari

Bei der Safari-Zone handelt es sich um einen Vergnügungspark für Pokémon-Trainer. Trainer, die wie Ihr Orden der Pokémon-Liga besitzen, können am Eingang spezielle Safaribälle und Pokémon-Köder kaufen, um in diesem Gebiet seltene Pokémon zu fangen. Fangt so viele Pokémon wie Ihr möchtet, achtet aber auf das vorgegebene Zeitlimit!

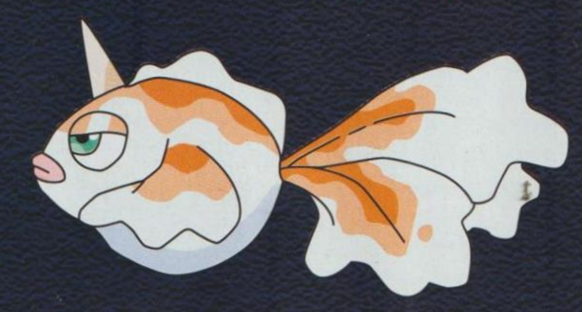


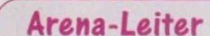
Der Eingang zur Safari-Zone.



Eine versteckte Belohnung

Wenn Ihr das geheime Haus im Gebiet 3 der Safari-Zone gefunden habt und es betretet, erhaltet Ihr zur Belohnung die VM 03. Mit ihr könnt Ihr Euren Wasser-Pokémon die Fähigkeit Surfer beibringen. Sie ermöglicht es Euch, große Wasserflächen auf einem Pokémon reitend zu überqueren. Auf diese Weise erreicht Ihr endlich das Kraftwerk und den alten Mann auf der anderen Seite des Sees in Prismania City!



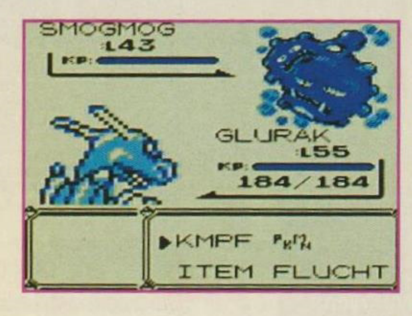


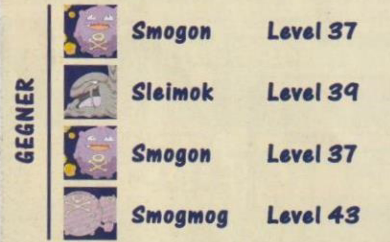
KOGA

Koga, der Ninjameister, wartet im Zentrum der Pokémon-Arena auf Euch, umgeben von „unsichtbaren" Wänden und einer Gruppe von Trainern. Sein Pokémon-Team besteht aus zwei Smogon, einem Sleimok und einem Smogmog.

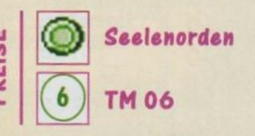
Um die besten Chancen in diesem Kampf zu haben, solltet Ihr Pokémon der Elementklasse **Erde** oder **Psycho** in den Kampf führen. Gelingt es Euch, dieses giftsprühende Quartett zu besiegen, erhaltet Ihr den **Seelenorden** und als Prämie die TM 06. Mit dem Seelenorden steigen die Verteidigungswerte Eurer Pokémon!







GEGNER	
Smogon	Level 37
Sleimok	Level 39
Smogon	Level 37
Smogmog	Level 43



PREISE
Seelenorden
TM 06



Parasek vereinigt die beiden Elementklassen Käfer und Pflanze in sich. Dieses Pokémon hält sich am liebsten in feuchten, dunklen Gebieten auf.



Kangamas tragen ihre Jungen immer in einem Beutel bei sich, sogar während eines Kampfes! Dadurch wird ein Kangama aber keineswegs zaghafter, sondern der Beschützerinstinkt verstärkt seinen Kampfwillen noch mehr.

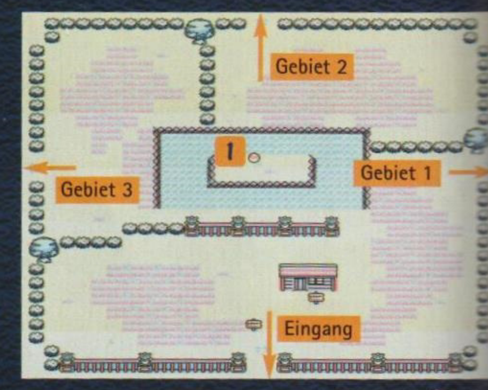
NIDORAN ♂	Häufig	Selten
NIDORINO	Selten	Selten
NIDORAN ♀	Selten	Häufig
NIDORINA	Selten	Selten
RIHORN	Häufig	Häufig
BLUZUK	Selten	Selten
OWEI	Häufig	Häufig
PARASEK	Selten	Selten
SICHLOR	Selten	----
PINSIR	----	Selten
CHANEIRA	Selten	Selten

DIE SAFARI-ZONE

Wenn Ihr am Eingang der Safari-Zone den Eintritt bezahlt habt, erhaltet Ihr an der Kasse 30 Safaribälle und eine unbegrenzte Menge Pokémon-Köder. Ihr dürft nun für begrenzte Zeit auf Pokémon-Safari gehen!

Sobald Ihr in der Safari-Zone einem wilden Pokémon begegnet, könnt Ihr versuchen, es mit einem Safariball einzufangen. Im Park finden keine Kämpfe statt, da es nicht erlaubt ist, eigene Pokémon mitzunehmen. Um die Pokémon schneller einzufangen, solltet Ihr hier Köder auslegen oder sie mit Steinen bewerfen.

Sobald das Zeitlimit abgelaufen ist, werdet Ihr wieder zum Eingang der Safari-Zone teleportiert.



ITEMS
1 Nugget









32
Nidoran♂™
Gift

Nidorans Ohren richten sich auf, sobald es Gefahr vermutet. Die bedrohlichen Stacheln lassen ahnen, daß es sich hier um ein äußerst giftiges Pokémon handelt!



33
Nidorino™
Gift

Nidorino ist ein aggressives Pokémon. Es greift bei der kleinsten Provokation an und setzt im Kampf oft die Energiefokus-Attacke ein, um die Angriffskraft zu steigern. Allerdings vergeht eine Weile, bis es diese Attacke einsetzen kann.



34
Nidoking™
Gift/Boden

Nidoking ist ein in der Tat beeindruckendes Pokémon und duldet kein anderes Pokémon in seinem Territorium. Es fängt und erdrückt seine Opfer mit Leichtigkeit und ist unglaublich gefährlich.



29
Nidoran♀™
Gift

Die Stacheln der weiblichen Nidorans sind kleiner als die der männlichen, aber nicht weniger giftig!



31
Nidoqueen™
Gift/Erde

Ein Nidoqueen ist trotz des massiven Körpers in der Lage, sich überraschend schnell zu bewegen. Die Rutenschlag-Attacke führt es so blitzartig aus, daß sie für die meisten Gegner völlig überraschend kommt.



NIDORAN ♂	Häufig	Selten
NIDORINO	Selten	Selten
NIDORAN ♀	Selten	Häufig
NIDORINA	Selten	Selten
DODU	Häufig	Häufig
PARAS	Häufig	Häufig
PARASEK	Selten	Selten
OWEI	Häufig	Häufig
KANGAMA	Selten	Selten
SICHLOR	Selten	- - - -
PINSIR	- - - -	Selten





84
Dodu™
Normal/Flug

Obwohl es sich bei Dodu um ein Flug-Pokémon handelt, kann es nicht fliegen. Es ist aber in der Lage, über einen längeren Zeitraum hinweg sehr schnell zu rennen.



49
Omot™
Käfer/Gift

Omot verfügt zwar kaum über Angriffe, die körperlichen Schaden zufügen, aber es kann eine Vielzahl statusverändernder Attacken einsetzen (z.B. die Schlafpuder-Attacke oder die Giftpuder-Attacke).



111
Rihorn™
Boden/Fels

Rihorns Knochen sind, verglichen mit denen eines Menschen, ungefähr tausendmal schwerer. Diese Tatsache erklärt die unglaubliche Stärke und Ausdauer eines Rihorn.

Findet das geheime Haus!

In der Safari-Zone wird gerade ein Gewinnspiel veranstaltet: Wer das geheime Haus findet, erhält dort als Geschenk die VM 03, mit der man seinen Pokémon die Fähigkeit Surfer beibringen kann. Das Haus befindet sich im Gebiet 3 der Safari-Zone. Wollt Ihr diesen Bezirk erreichen, müßt Ihr im Gebiet 2 den Ausgang unten links benutzen.

Habt Ihr bereits VM 03 erhalten, ist es Euch möglich, über den See in südlicher Richtung abzukürzen.



Findet das geheime Haus, um....



...die VM 03 zu erhalten.





#113 Chaneira™
Normal



Dieses wegen seiner Seltenheit sehr begehrte Pokémon ist zwar kein exzellenter Kämpfer, bringt seinem Trainer jedoch mehr Glück in den Duellen.

#102 Owei™
Pflanze/Psycho



Diese Pokémon tauchen stets in regelrechten Horden auf. Auf diese Weise umzingeln sie ihre Gegner blitzschnell und greifen sie an. Mit Hilfe eines Blattsteins entwickelt sich Owei zum zweibeinigen Kokowei.

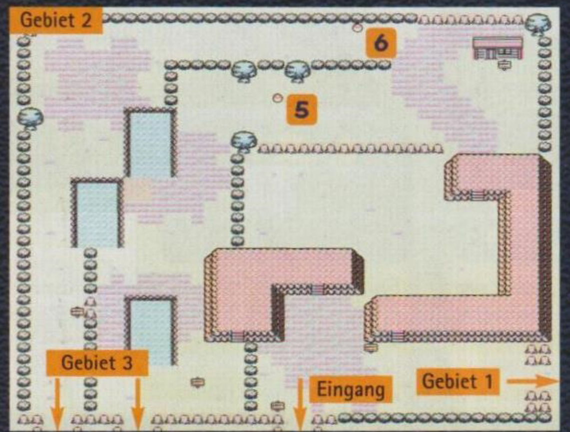
#103 Kokowei™
Pflanze/Psycho



Kokoweis Beine sind eigentlich ungeeignet für den Kampf. Daher wirkt es etwas unbeholfen. Durch die Entwicklung zu Kokowei erlangt Owei jedoch die Fähigkeit, seinen Gegner bis zu fünfmal hintereinander anzugreifen.



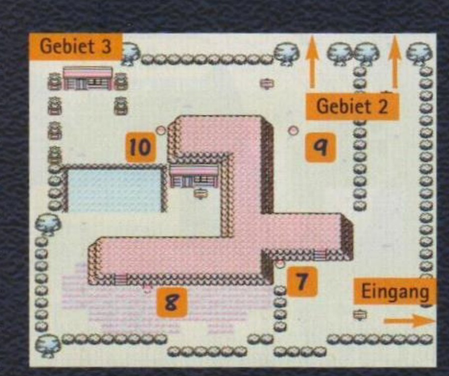
NIDORAN ♂	Häufig	Selten
NIDORINO	Selten	Selten
NIDORAN ♀	Selten	Häufig
NIDORINA	Selten	Selten
RIHORN	Häufig	Häufig
PARAS	Häufig	Häufig
OMOT	Häufig	Häufig
OWEI	Häufig	Häufig
TAUROS	Selten	Selten
CHANEIRA	Selten	Selten



ITEMS

1. TM 37
2. Top-Trank
3. Top-Genesung
4. Karbon
5. TM 40
6. Protein
7. Top-Beleber
8. Top-Trank
9. Goldzähne
10. TM 32

NIDORAN ♂	Häufig	Selten
NIDORINO	Selten	Selten
NIDORAN ♀	Selten	Häufig
NIDORINA	Selten	Selten
DODU	Häufig	Häufig
BLUZUK	Selten	Selten
OMOT	Häufig	Häufig
OWEI	Häufig	Häufig
TAUROS	Selten	Selten
KANGAMA	Selten	Selten





#123 Sichlor™
Käfer/Flug



Bei diesem furchteinflößenden Pokémon handelt es sich um ein Käfer-Pokémon, dessen messerscharfe, sichelähnliche Schneiden an den Armen seine Treffer noch wirkungsvoller werden lassen.

#127 Pinsir™
Käfer



Pinsir könnt Ihr nur fangen, wenn Ihr die Blaue Edition des Spiels besitzt – ansonsten müßt Ihr tauschen! Dieses Käfer-Pokémon verläßt sich im Kampf hauptsächlich auf seine unglaubliche Stärke sowie die furchteinflößende und für den Gegner schmerzhafte Zange auf seinem Kopf.

#128 Tauros™
Normal



Tauros ist ein ausgesprochen kräftiges, sehr gefährliches Pokémon. Sein Temperament und seine Willensstärke könnten im Kampf sogar geübte Trainer überfordern...

ROUTEN 16, 17 & 18



Bei diesen Routen handelt es sich um Straßen für Zweiräder, egal ob motorisiert oder mit Muskelkraft betrieben. Daher werdet Ihr hier auch auf viele Fahrrad- und Motorradfahrer treffen, die mit ihren Pokémon auf vorbeiziehende Trainer warten. Kämpft Euch den langen Weg über den Radweg nach Norden, um Prismania City zu erreichen. Von dort aus lauft Ihr weiter zum Kraftwerk!



ROUTEN 16, 17 & 18		
HABITAK	Selten	Selten
RATTFRATZ	Häufig	Häufig
DODU	Selten	Selten
RATTIKARL	Selten	Selten





108 Schlurp™ Normal

Trotz seines süßen, putzigen Aussehens ist Schlurp im Kampf ein Gegner, den man nicht unterschätzen sollte! Ihr könnt Schlurp westlich von Fuchsania City eintauschen.



22 Ibitak™ Normal/Flug

Ibitak kann dank seiner riesigen Flügelspannweite lange Zeit in der Luft segeln. Wenn Ibitaks Erfahrungslevel steigt, erlernt es die Spiegeltrick-Attacke. Damit ist es in der Lage, die Attacken seines Gegners zu kopieren.



20 Rattikarl™ Normal

Rattikarl nutzt seine langen Barthaare, um sich selbst in engsten und dunkelsten Räumen zurechtzufinden. Verliert es diese Barthaare, kann es sich kaum noch orientieren.

Abflugbereit?

Am nördlichen Ende des Radwegs, auf Route 16, könnt Ihr in einem durch Büsche abgetrennten Bereich ein einsames Haus entdecken. Um es zu erreichen, benötigt Ihr den Zerschneider, damit Ihr einen Busch entfernen könnt. Geht Ihr weiter, erkennt Ihr, daß es sich tatsächlich um zwei Gebäude handelt! Lauft durch das obere Gebäude (ein Zollhaus), um den abgetrennten Bereich zu erreichen.

Im anderen Haus trefft Ihr auf eine Pokémon-Trainerin, die sich gerade ausruht. Wenn Ihr versprecht, ihr Versteck nicht zu verraten, schenkt sie Euch zum Dank die VM 02. Mit Hilfe dieser VM könnt Ihr einem Pokémon die Fähigkeit Fliegen beibringen. Damit ist es Euch möglich, binnen Sekunden von einem Ort zum nächsten zu gelangen.



Die VM 02 verleiht Flügel!

NUR ROUTE 18		
IBITAK	Häufig	Häufig









IM KRAFTWERK

Setzt Euren Weg von Prismania City aus über Saffronia City und Azuria City fort, um zurück zur Route 9 zu gelangen. Hier benötigt Ihr ein Pokémon, dem Ihr die Fähigkeit Surfer beigebracht habt. Surft damit den Flußlauf hinab nach Süden, wo Ihr wieder an Land gehen könnt und den Eingang zum Kraftwerk erreicht.

Macht Euch in diesem Gebäude auf die Suche nach einem der seltensten Pokémon überhaupt: Zapdos. Achtet auch genau darauf, welche der am Boden liegenden Kugeln Ihr aufhebt – manche davon sind in Wirklichkeit gut getarnte Pokémon!

ITEMS

1. Karbon
2. TM 33
3. TM 25
4. Sonderbonbon
5. KP-Plus



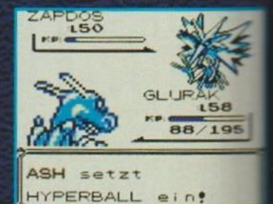
Schnappt Euch Zapdos!

Beim Ausgang des Kraftwerks seht Ihr Zapdos. Es ist die einzige Gelegenheit im Spiel, dieses Pokémon zu fangen – und Ihr habt lediglich einmal die Chance! Speichert daher unbedingt ab, bevor Ihr Zapdos angreift.

Da es sich bei Zapdos um ein sehr starkes Pokémon handelt, ist es auch schwer zu fangen. Setzt hier am besten einen Hyperball ein und versucht, es zu betäuben, bevor Ihr den Ball werft.



Dies ist die einzige Möglichkeit...



...das seltene Zapdos zu fangen.



	■ (rot)	■ (blau)
VOLTOBAL	Selten	Häufig
MAGNETILO	Häufig	Häufig
MAGNETON	Häufig	Selten
PIKACHU	Häufig	Häufig
RAICHU	- - - -	Selten
ELEKTEK	Selten	- - - -



Magnetilo nutzt seine elektrischen Kräfte, um Gegner zu paralysieren oder zu verwirren. Sobald der Angreifer betäubt ist, greift es mit Donnerschock-Attacken an.



Dieses maschinenartige Pokémon besteht aus drei Magnetilos, die sich zu einer Einheit zusammengeschlossen haben. Über dieses Pokémon ist nur sehr wenig bekannt.



Zapdos ist eines der drei seltenen Vogel-Pokémon. Es vereinigt als einziges Pokémon die Elementklassen Elektro und Flug in sich.



Wie die meisten anderen Pokémon der Elementklasse Elektro hat auch Elektek eine Affinität zu Energiefeldern. Daher ist der einzige Ort, an dem man Elektek antrifft, das Kraftwerk.



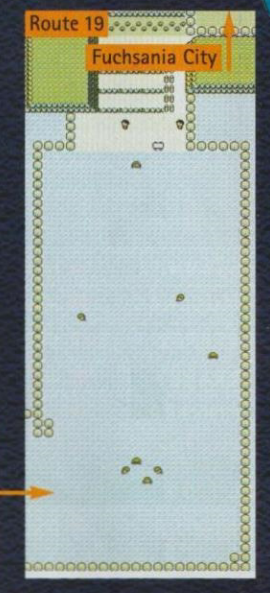
Raichu entwickelt sich aus Pikachu und ist erheblich kräftiger. Seine elektrische Energie ist allerdings so stark, daß es seinen Schweif zur Erdung einsetzen muß. Ansonsten läuft es Gefahr, sich selbst zu elektrisieren!



ROUTEN 19 & 20

Was vor kurzem noch wie ein Märchen klang, ist heute schon Wahrheit: Mittlerweile nämlich gelingt es Wissenschaftlern auf der Zinnoberinsel, aus den Fossilien ausgestorbener Pokémon lebende Pokémon zu klonen. Das müßt Ihr Euch anschauen!

Also macht Ihr Euch auf zur Zinnoberinsel. Euer Weg führt von Fuchsania City nach Süden zu den Routen 19 und 20. Diese Routen führen Euch zu den Seeschauminseln, die Ihr durchqueren müßt, um die Zinnoberinsel zu erreichen.



TENTACHA	Häufig	Häufig

Route 20
Seeschauminseln / Eingang
Seeschauminseln / Ausgang
Zinnoberinsel

#72 Tentacha™
Wasser/Gift

Tentacha hält sich gern in warmen, flachen Gewässern auf und verfügt über giftige Stacheln, mit denen es Angreifer abwehrt. Daher kommt es häufig zu kleinen Unfällen, weil unvorsichtige Angler oder Schwimmer auf Tentacha drauftreten.

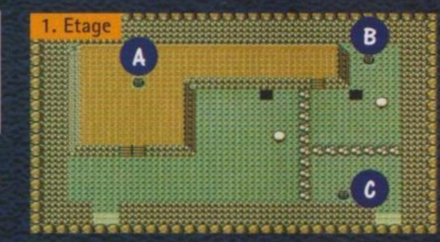


Sobald Tentacha Level 30 erreicht, entwickelt es sich zu einem Tentoxa. Während der Entwicklung wachsen Tentoxa über ein Dutzend neue, stachelbewehrte Tentakel.

SEESCHAUMINSELN		
JUROB	Häufig	Häufig
FLEGMON	Selten	Selten
ENTON	- - - -	Selten
ENTORON	Selten	- - - -
SEEPER	Selten	Selten
KRABBY	Häufig	Häufig
ZUBAT	Häufig	Häufig
GOLBAT	Selten	Selten
MUSCHAS	Selten	Selten
STERNDU	Selten	Selten

AUF DEN SEESCHAUMINSELN

Die Karten auf den folgenden Seiten helfen Euch, damit Ihr Euch im Höhlenlabyrinth der Insel zurechtfindet. Achtung: Auch wenn Ihr alle Rätsel in der Höhle gelöst habt, werden diese nach Verlassen des südlichen Ausgangs wieder in die Ausgangsposition zurückgesetzt.



Die nötige Stärke

Während Ihr das Höhlenlabyrinth auf den Seeschauminseln erkundet, findet Ihr häufig große Steinkugeln, die scheinbar nutzlos in der Gegend herumliegen. Diese Steine kann ein Pokémon, das über die Fähigkeit Stärke verfügt, verschieben und so durch die Löcher im Boden fallen lassen. Das ist nötig, damit Ihr die Strömung des Flusses im dritten Untergeschoß mit Hilfe der Steine blockiert. Erst dann gelangt Ihr zum rechten Abschnitt im dritten Untergeschoß und erreicht so über die Leiter den Ausgang.



Diese Felsbrocken müßt Ihr verschieben.



1. Untergeschoß

Pokémon	■ (rot)	■ (blau)
STERNDU	Häufig	Häufig
MUSCHAS	Häufig	Häufig
SEEPER	Selten	- - - -
KRABBY	- - - -	Häufig
KINGLER	- - - -	Selten
FLEGMON	- - - -	Selten
ENTON	- - - -	Selten
JUGONG	Häufig	Selten
SEEMON	Selten	- - - -

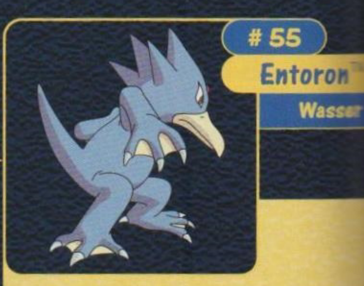
2. Untergeschoß

Pokémon	■ (rot)	■ (blau)
JUROB	Selten	Selten
FLEGMON	Selten	- - - -
LAHMUS	Selten	- - - -
ENTON	- - - -	Selten
ENTORON	- - - -	Selten
SEEPER	Selten	- - - -
STERNDU	Häufig	Häufig
MUSCHAS	Häufig	Häufig
GOLBAT	Häufig	Häufig
KRABBY	- - - -	Selten



54 Enton™
Wasser

Enton versucht zunächst, seine Gegner mit stechendem Blick zu lähmen, um sie dann mit seinen mentalen Attacken anzugreifen.



55 Entoron™
Wasser

Während Enton an Land teilweise noch e[illegible] unbeholfen wirkt, ist Entoron, die entwi[illegible] Form, ein vorzüglicher Kämpfer sowo[illegible] Wasser als auch auf festem Boden.



98 Krabby™
Wasser

Krabby könnt Ihr fast in jedem Gewässer finden. Es bewegt sich seitwärts und nutzt seine Zangen, um die Balance zu halten und sich zu schützen.



99 Kingler™
Wasser

Obwohl man Kingler manchmal auch in Bi[illegible] gewässern antreffen kann, bevorzugt es [illegible] den offenen Ozean als Lebensraum. Es [illegible] mit seinen mächtigen, kraftvollen Za[illegible] sogar Stahl verbiegen!



120 Sterndu™
Wasser

Sterndu hat zwar keine Beine, kann sich aber allein durch mentale Energie fortbewegen. Eine häufig von Sterndu eingesetzte Attacke ist Komprimator, wodurch die Treffsicherheit des Gegners verringert wird.



121 Starmie™
Wasser/Ps[illegible]

Mittels eines Wassersteines kann sich Ster[illegible] entwickeln und zu Starmie werden. Starmi[illegible] zwar nicht mehr so agil wie Sterndu, [illegible] feste Außenhaut bietet ihm aber exzelle[illegible] Schutz.



42 Golbat™
Gift/Flug

Golbat hat die Fähigkeit, einem Gegner das Blut auszusaugen. Es tendiert jedoch dazu, sich derart vollzusaugen, daß es sich danach nicht mehr bewegen kann.



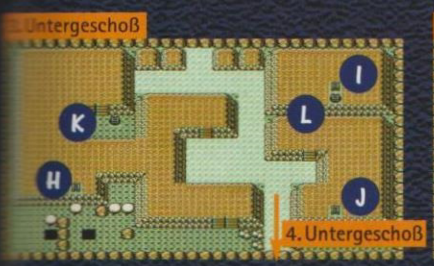
79 Flegmon™
Wasser/Psycho

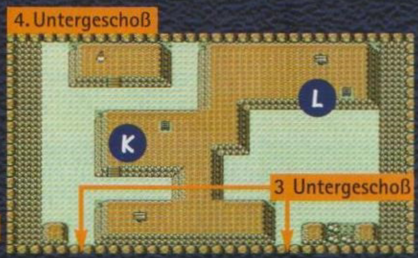
Flegmon ist ein sehr, sehr langsames Pokémon. Es dauert im Durchschnitt fünf Sekunden, bis jede Art körpereigener Informationen (z.B. Schmerz) in seinem Gehirn ankommt.



80 Lahmus™
Wasser/Psy[illegible]

Lahmus wü[illegible] wahrschein[illegible] bei jedem Intelligenztest versagen. Es sche[illegible] gar so, als ob es nur durch Glück und Instinkt [illegible] Kämpfen besteht. Lahmus ist so verwirrt, [illegible] es nicht einmal die riesige Parasitenmusche[illegible] bemerkt, die sich an ihm festgebissen hat...





FLEGMON	Selten	- - - -
ENTON	- - - -	Selten
JUROB	Häufig	Häufig
JUGONG	Selten	Selten
SEEPER	Selten	- - - -
KRABBY	- - - -	Selten
KINGLER	- - - -	Selten
MUSCHAS	Häufig	- - - -
STERNDU	- - - -	Häufig
SEEMON	Selten	- - - -

SEEPER	Selten	- - - -
KRABBY	- - - -	Häufig
MUSCHAS	Häufig	Häufig
STERNDU	- - - -	Selten
FLEGMON	Häufig	- - - -
LAHMUS	- - - -	Selten
ENTON	- - - -	Selten
ENTORON	- - - -	Selten
JUROB	Selten	Selten
GOLBAT	Selten	Selten



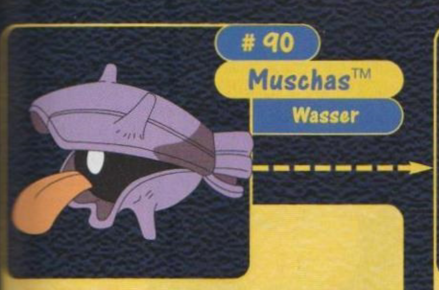
86
Jurob™
Wasser

Jurob hält sich am liebsten in arktisch-kalten Gewässern auf. Seine Aurorastrahl-Attacke hat gleich zweifache Wirkung: Sie schädigt den Gegner körperlich, während sie gleichzeitig die Angriffskraft verringert.



87
Jugong™
Wasser/Eis

Sobald Jurob Erfahrungslevel 34 erreicht, entwickelt es sich zu Jugong. Ein Jugong verfügt über die Fähigkeit Erholung, mit der es im Kampf verlorene Kraftpunkte wieder auffüllen kann. Nachteil: Wenn Jugong sich selbst heilt, schläft es einige Runden lang.



90
Muschas™
Wasser

Muschas hat aufgrund seiner harten Schale kaum natürliche Feinde. Daher verspottet dieses Pokémon seine Gegner im Kampf, indem es die Zunge herausstreckt und ihnen zwischen die Augen spuckt...



91
Austos™
Wasser/Eis

Austos nimmt den Kampf wesentlich ernster als Muschas. Mit der Dornkanonen-Attacke kann es seine Gegner bis zu fünfmal hintereinander treffen.



144
Arktos™
Eis/Flug

Das Zapdos, welches Ihr im Kraftwerk gefunden habt, war eines der drei mystischen Vogel-Pokémon, die Ihr im Spiel finden könnt. Ein weiteres dieser äußerst seltenen Pokémon, nämlich Arktos, wartet am Ausgang des Höhlenlabyrinths bei den Seeschauminseln auf Euch.

Schnappt Euch Arktos!

Um Arktos zu erreichen, müßt Ihr ins dritte Untergeschoß und dort einen Felsbrocken in jedes der beiden Löcher in der linken, unteren Ecke schieben. Dadurch blockiert Ihr den Flußlauf im vierten Untergeschoß und könnt jetzt zur Leiter (K) gelangen. Klettert die Leiter nach unten ins vierte Untergeschoß. Dann könnt Ihr direkt zu Arktos surfen!



Blockiert den Flußlauf, ...

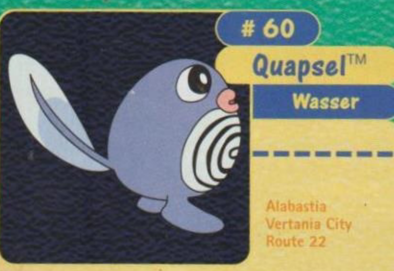


...um Arktos zu erreichen.

DIE RICHTIGEN PLÄTZE ZUM ANGELN

Ort	Pokémon
Alabastia, Vertania City	Tentacha
Azuria City, Azuria Pokémon-Arena, Routen 4, 24 und 25	Enton, Krabby
Orania City, Routen 6 und 11	Muschas, Krabby
Safari-Zone	Enton, Krabby, Flegmon
Prismania City	Flegmon
Routen 12, 13, 17 und 18	Tentacha, Krabby
Zinnoberinsel, Seeschauminsel, Routen 19, 20 und 21	Sterndu, Muschas
Geheimdungeon, Route 23	Flegmon, Kingler
Fuchsania City	Krabby

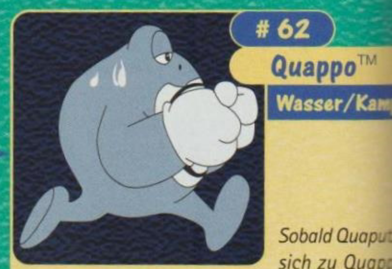
Die verschiedenen Wasser-Pokémon halten sich unterschiedlichen Gebieten auf. Anhand der Lis könnt Ihr herausfinden, an welcher Stelle jeweilige Pokémon in freier Wildbahn vorkom Bedenkt dabei aber auch, daß Ihr mit einer be seren Angel auch stärkere Pokémon fangen kön



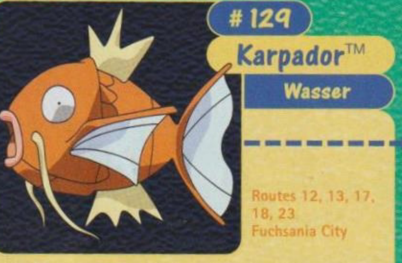
Da seine Beine sehr kurz sind, fällt ihm das Laufen schwer. Es bewegt sich im Wasser sehr graziös, an Land ist es eher unbeholfen.



Quaputzi nutzt im Kampf mentale Fähigkeiten, um die Angriffskraft seiner Spezialattacken zu steigern.



Sobald Quaputzi sich zu Quappo entwickelt, erhält es Eigenschaften, die sonst nur bei Kampf-Pokémon vorhanden sind. Für die Entwicklung benötigt Ihr den Wasserstein



Es klingt unglaublich, aber das einem Fisch ähnelnde Karpador entwickelt sich später zur mächtigen Seeschlange Garados.



Garados ist eines der seltenen Pokémon, die während ihrer Entwicklung Merkmale einer neuen Elementklasse dazugewinnen.



Goldinis Schwanz- und Rückenflossen sehen aus wie ein eleganter Umhang. Darum wird Goldini „Königin des Meeres" genannt.



Seeper ist ein sehr graziöses Pokémon. Obwohl es sich besser verteidigt als angreift, kann Seeper nur wenig Schaden ertragen.



Seemon besitzt statt Flossen stachelbewehrte Flügel, mit denen es fast jede Oberfläche durchdringt.



Ab Level 33 entwickelt sich Goldini zu Golking – sein Äußeres wirkt nach der Entwicklung noch eleganter und edler!



Dratini benötigt weit mehr Erfahrung, um in die nächste Entwicklungsphase überzutreten. Ab Level 30 entwickelt es sich zu Dragonir.



Die meisten Attacken von Dragonir (z.B. Slam- oder Wickel-Attacke) sind aufgrund seines langen, schmalen Körpers sehr effektiv.



Die Drachen, von denen in alten Überlieferungen berichtet wird, waren vermutlich die Vorfahren dieser Pokémon-Spezies.



ZINNOBERINSEL

Eines der beiden Pokémon-Forschungszentren auf der Zinnoberinsel wurde durch eine Explosion zerstört. Dabei konnte sich ein genetisch verändertes Pokémon aus seinem Käfig befreien und flüchtete. Auf seiner Flucht zerstörte es fast das gesamte Gebäude. Zu Eurem Glück jedoch ist jener Teil des Labors, in dem die Wissenschaftler neue Pokémon aus Fossilien klonen, noch intakt!

#142 Aerodactyl™

Gestein/Flug

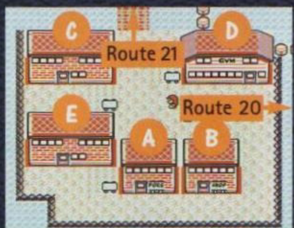
Gebt den Altbernstein aus dem Museum in Marmoria City bei den Wissenschaftlern im Pokémon-Labor ab, damit diese daraus das Pokémon Aerodactyl klonen können.

A Pokémon-Center

B Pokémon-Supermarkt

C Pokémon-Haus

In diesem Labor wurde ein Pokémon mit dem Namen Mewtu durch Genmanipulationen gezüchtet.





Pokémon-Supermarkt			
		Top-Schutz	700
Hyperball	1.200	Fluchtseil	550
Superball	600	Hyperheiler	600
Hypertrank	1.500	Beleber	1.500

D Pokémon-Arena

Die Pokémon-Arena der Zinnoberinsel ist verschlossen, aber den passenden Schlüssel findet Ihr im Pokémon-Haus.



E Pokémon-Labor

Gebt hier das Fossil aus dem Mondberg sowie den Altbernstein ab. Die Wissenschaftler klonen daraus in kurzer Zeit je ein lebendiges Pokémon.

#140 Kabuto™

Gestein/Wasser



Dieses Pokémon ist bereits in prähistorischer Zeit ausgestorben. Es hält sich am liebsten an Flüssen auf und sieht einem verwaschenen Stein zum Verwechseln ähnlich.

#141 Kabutops™

Gestein/Wasser



Sobald Kabuto Level 40 erreicht, entwickelt es sich zu dem an Land lebenden Kabutops. Dieses Pokémon verfügt über immense Kraft und erlernt mit genügend Erfahrung sehr wirkungsvolle Attacken.

Arena-Leiter

PYRO



#138 Amonitas™

Gestein/Wasser



Dieses Pokémon ist schon vor sehr langer Zeit ausgestorben. Es gibt nur eine Möglichkeit, es Eurem Pokédex hinzuzufügen: Ihr müßt Euch am Mondberg für das Helixfossil entschieden haben, damit daraus Amonitas geklont werden kann.

#139 Amoroso™

Gestein/Wasser



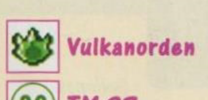
Bislang haben die Wissenschaftler nur sehr wenig über dieses geklonte Pokémon in Erfahrung bringen können.

GEGNER

Fukano Level 42	Gallopa Level 42
Ponita Level 40	Arkani Level 47



PREISE



- Vulkanorden
- TM 38

Pyro und die in der Arena anwesenden Trainer haben sich auf Feuer-Pokémon spezialisiert. Die beste Strategie ist, Wasser-Pokémon in den Kampf zu führen. Gelingt es Euch, Pyro zu besiegen, erhaltet Ihr als Preis den Vulkanorden und die TM 38. Sobald Ihr den Vulkanorden besitzt, steigt die Schlagkraft der Spezialattacken Eurer Pokémon.



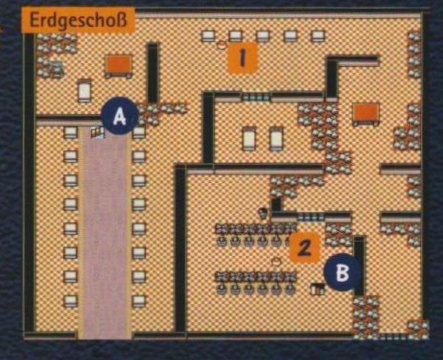




C Das Pokémon-Haus

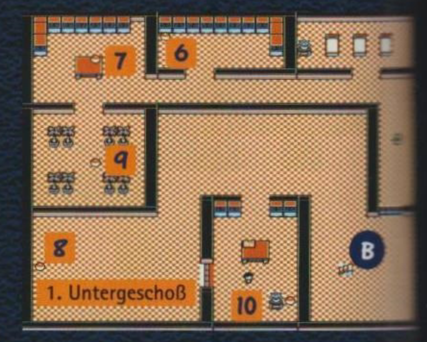
Im Inneren des zerstörten Labors liegt der Schlüssel zur Pokémon-Arena der Zinnoberinsel versteckt. Ihr solltet auf Eurer Suche aber auch all die anderen nützlichen Gegenstände aus den Ruinen bergen! Vielleicht findet Ihr ja sogar einen Hinweis auf Mewtu, das aus dem Labor entflohene Pokémon.

SMOGON	Häufig	Selten
SMOGMOG	Selten	Selten
FUKANO	Selten	- - - -
SLEIMA	Selten	Häufig
VULPIX	- - - -	Selten
MAGMAR	- - - -	Selten
PONITA	Häufig	Häufig



1. Etage

2. Etage



Ein Sprung ins Ungewisse

Der Schlüssel, mit dem Ihr die Pokémon Arena auf der Zinnoberinsel öffnet, befindet sich im Untergeschoß des Pokémon-Hauses. Dort könnt Ihr auch die Türen mit den in den Statuen versteckten Schaltern öffnen. Geht in die zweite Etage des Hauses, in der Ihr durch den linken unteren Durchgang hinabspringt. So landet Ihr im Keller des Gebäudes, in dem auch der gesuchte ?-Öffner versteckt ist.



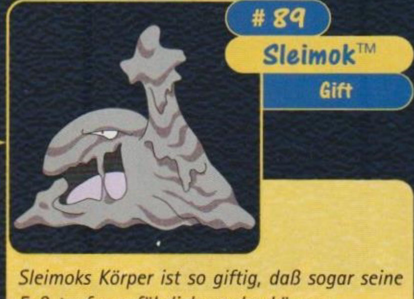
Hier müßt Ihr nach unten springen, um den gesuchten Schlüssel zu erreichen.

ITEMS

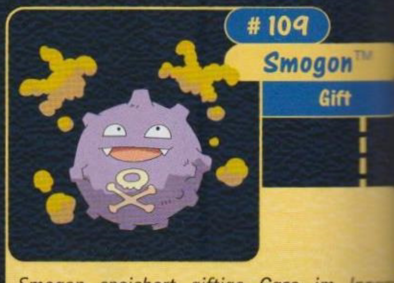
1	Fluchtseil	6	Sonderbon
2	Karbon	7	TM 22
3	Kalzium	8	Top-Heiler
4	Eisen	9	?-Öffner
5	Top-Trank	10	TM 14



Sleima ist ein sehr begehrtes Pokémon, jedoch nicht wegen seiner Kraft, sondern weil es Umweltverschmutzungen beseitigen kann. Es vertilgt selbst giftigsten Industriemüll!



Sleimoks Körper ist so giftig, daß sogar seine Fußstapfen gefährlich werden können.



Smogon speichert giftige Gase im Inneren seines Körpers. Dies führt allerdings gelegentlich ohne Vorwarnung zur Explosion.



Die Hufe dieses Feuer-Pokémon sind härter als Diamant!



Gallopas Schnelligkeit ermöglicht diesem Pokémon, den Gegner mehrmals nacheinander zu treffen.



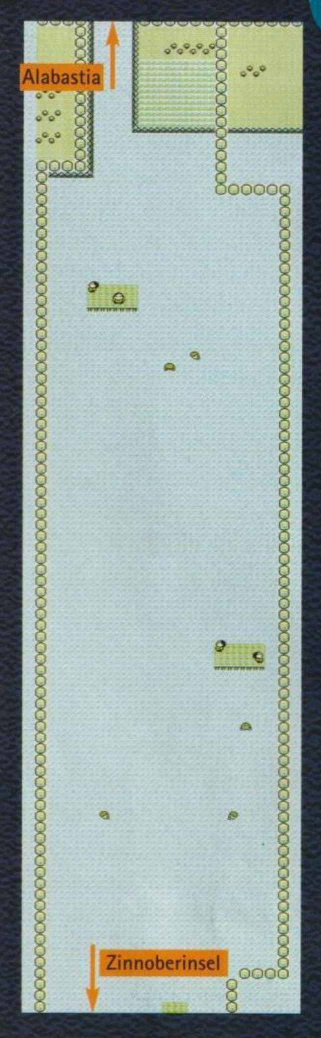
Da der größte Teil seines Körpers aus Wasser anstatt Gas besteht, ist Smogmog wesentlich schwerer und unempfindlicher als Smogon.

ROUTE 21

Sobald Ihr Pyro besiegt und den Vulkanorden erhalten habt, solltet Ihr die Zinnoberinsel in nördlicher Richtung verlassen. Die Route 21 ist ein Seeweg, den Ihr nur überqueren könnt, wenn Ihr auf einem Pokémon surft. Sie verbindet die Zinnoberinsel mit Alabastia. Stattet Eurer Mutter einen kurzen Besuch ab und marschiert dann gleich weiter nach Norden, um Vertania City zu erreichen. Die Pokémon-Arena von Vertania City wurde kürzlich wieder eröffnet und der Arena-Leiter hat alle zu einem großen Pokémon Turnier eingeladen.



Auf Magmars Haut liegt stets eine orange-farben leuchtende, glühend heiße Feuerschicht.



RATTFRATZ	Selten	Selten
RATTIKARL	Selten	Selten
TAUBSI	Selten	Selten
TAUBOGA	Selten	Selten
TANGELA	Selten	Selten
TENTACHA	Häufig	Häufig



Tangela sieht für die meisten Menschen aus wie „Spaghetti auf Beinen." Allein wegen des Aussehens ist Tangela ein sehr begehrtes Pokémon, aber die Jagd danach gestaltet sich nicht einfach: Tangela ist extrem scheu und flüchtet beim geringsten Anzeichen von Gefahr.

Arena-Leiter

GIOVANNI

Nachdem Ihr Giovannis Pläne zuerst im Mondberg, dann in Prismania City und zuletzt auch noch in Saffronia City durchkreuzt habt, hat er sich zur Ruhe gesetzt. Nun arbeitet er wieder in seinem alten Beruf als Leiter der Pokémon-Arena von Vertania City.

Giovanni hat sich gebessert, und als Beweis dafür ist er gern bereit, Euch den Erdorden zu überlassen – vorausgesetzt, Ihr besiegt ihn in einem Pokémon-Kampf.

Als zusätzlichen Preis für Euren Sieg erhaltet Ihr die TM 27, mit der Ihr einem Eurer Pokémon die Geofissur-Attacke beibringen könnt. Sobald sich der Erdorden in Eurem Besitz befindet, gehorchen Euch alle Pokémon, egal, welchen Erfahrungslevel sie erreicht haben.

GEGNER



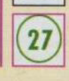
Rihorn Level 45

Digdri Level 42

Nidoqueen Level 43



Nidoking Level 45



Rizeros Level 50

PREISE

Erdorden

TM 27



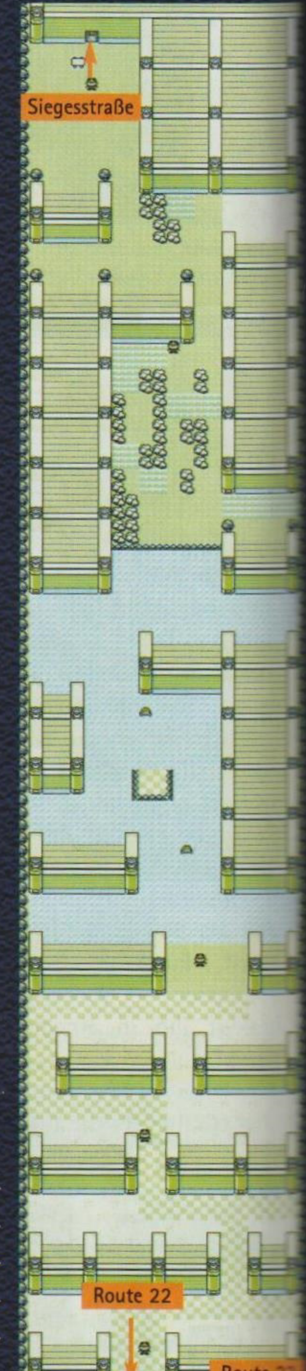



DIE ROUTEN 22 & 23

RATTFRATZ	Häufig	Häufig
NIDORAN ♂	Häufig	Selten
NIDORAN ♀	Selten	Häufig
HABITAK	Selten	Selten

Nun seid Ihr bereit, die letzte „Hürde" zu nehmen! Folgt von Vertania City aus dem Pfad nach Westen, um die Routen 22 und 23 zu erreichen. Diese führen Euch direkt zur Siegesstraße und zum Indigo Plateau. Auf dem Indigo Plateau befindet sich die Zentrale der Pokémon-Liga und der Sitz der Top Vier, der hochrangigsten Trainer innerhalb der Liga. Ihr müßt sie herausfordern, um Euch den Titel als weltbester Pokémon-Trainer zu erkämpfen!

Route 23
Vertania City
Route 22





28 Sandamer™
Boden

Wenn Sandamer sich bedroht fühlt, rollt es sich zu einer stacheligen Kugel zusammen und versucht so, vor der Gefahr zu fliehen. Sandamer ist in freier Wildbahn nur in der Blauen Edition zu finden.



24 Arbok™
Gift

Sobald Rettan Erfahrungslevel 22 erreicht hat, entwickelt es sich zu Arbok. Arbok ist nur in der Roten Edition in freier Wildbahn zu finden. Sobald Arbok Level 27 erreicht, erlernt es die paralysierende Giftblick-Attacke.

Seitenstraßen-Gefechte

Jetzt seid Ihr gut ausgerüstet und fühlt Euch bereit, es mit den Anführern der Pokémon-Liga aufzunehmen! Das ruft natürlich auch Gary, Euren alten Rivalen, auf den Plan. Auf der Route 23 lauert er Euch auf und versucht ein weiteres Mal zu beweisen, daß nur er den Titel des weltbesten Pokémon-Trainers verdient hat. (Offensichtlich hat er aus den vorangegangenen Niederlagen nichts gelernt!) Diesmal greift er Euch mit Tauboss, Simsala, Rihorn und jenem Pokémon an, das er zu Anfang des Spiels gewählt hat.

Nachdem Ihr Gary mal wieder gezeigt habt, was eine Harke ist, könnt Ihr Euren Weg zur Route 22 und zur Siegesstraße ungehindert fortsetzen. Freut Euch aber nicht zu früh – noch gibt Gary nicht auf!



Am Rand der Route 22 erwarten Euch...



... wieder Gary und seine Pokémon.

RETTAN	Selten	- - - -
DITTO	Selten	Selten
HABITAK	Selten	Selten
IBITAK	Selten	Selten
ARBOK	Selten	- - - -
SANDAN	- - - -	Selten
SANDAMER	- - - -	Selten





DIE SIEGESSTRASSE

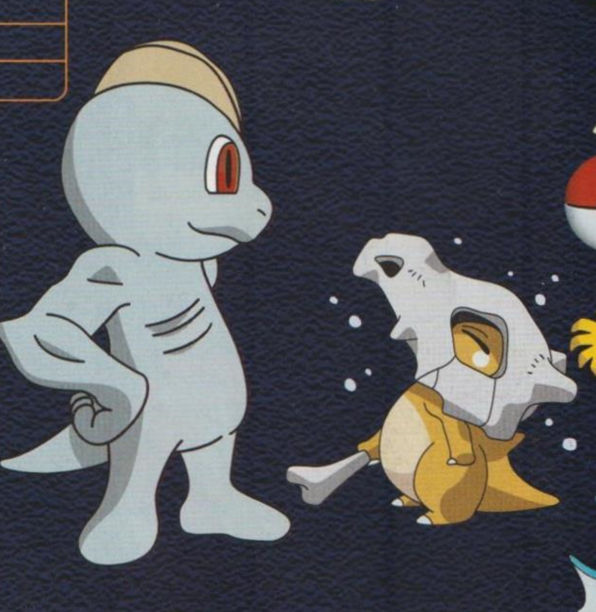
Euer Weg zum Hauptquartier der Pokémon-Liga führt Euch durch eine große, steinige Höhle, bekannt als die Siegesstraße. Um die versperrten Treppen und Durchgänge zu erreichen, müßt Ihr ein Pokémon mit der Fähigkeit Stärke mitführen. Dadurch könnt Ihr die losen Felsbrocken, die überall in der Höhle verteilt liegen, auf die runden Bodenschalter schieben und so die blockierten Durchgänge öffnen. Wenn Ihr den Weg zum Durchgang D geöffnet habt, ist der Weg zur Treppe E frei. Sie führt zum Ausgang der Höhle.

SIEGESSTRASSE 1. & 2. ETAGE		
MACHOLLO	Selten	Selten
MASCHOCK	Selten	Selten
KLEINSTEIN	Selten	Selten
GEOROK	Selten	Selten
ZUBAT	Selten	Selten
GOLBAT	Selten	Selten
ONIX	Selten	Selten
KNOGGA	Selten	Selten



ITEMS	
1	TM 43
2	Sonderbonbon
3	Megablock
4	TM 05
5	TM 17
6	Top-Heiler
7	TM 47
8	Top-Beleber





C
3
5
6
B
E
A
4
D
1. Etage



#105 Knogga™
Boden

Dieses Pokémon ist ein wahrer Meister darin, aus Knochen Knüppel oder Bumerangs herzustellen. Diese außergewöhnliche Begabung hat Knogga den Spitznamen „Knochenwächter" eingebracht. Ab Level 48 erlernt es die extrem wirkungsvolle Knochmerang-Attacke.



#67 Maschock™
Kampf

Sobald Machollo Erfahrungslevel 28 erreicht hat, entwickelt es sich zu Maschock. Seine liebste Beschäftigung ist das Krafttraining. Es ist weiterhin bekannt, daß ein Maschock eine Reihe von Kampfsportarten beherrscht.



#68 Machomei™
Kampf

Maschock ist eines der wenigen Pokémon, die sich nur weiterentwickeln, wenn Ihr sie tauscht. Dadurch entwickelt sich Maschock zu Machomei. Dabei wachsen Machomei zwei zusätzliche Arme, wodurch auch die Angriffskraft steigt.



MACHOLLO	Selten	Selte
MASCHOCK	Selten	Selte
KLEINSTEIN	Selten	Selte
GEOROK	Selten	Selte
ZUBAT	Selten	Selte
GOLBAT	Selten	Selte
ONIX	Selten	Selte
OMOT	Selten	Selte

Das letzte der drei mystischen Vogel-Pokémon ist Lavados. Über dieses Pokémon ist so wenig bekannt, daß die meisten Menschen es nur für eine Legende halten.

Schnappt Euch Lavados!

Genau wie Zapdos und Arktos habt Ihr auch bei Lavados nur einmal im Spiel die Chance für einen Fang! Speichert also auf jeden Fall den Spielstand, bevor Ihr den Kampf beginnt.

Lavados erwartet Euch in der ersten Etage der Siegesstraße, doch um es zu erreichen, müßt Ihr erst einige Schalter betätigen. Klettert also zunächst nach oben in die zweite Etage, die Ihr über die Leiter C wieder nach unten verlassen könnt.

Nahe dieser Treppe erwartet Euch Lavados. Bedenkt aber bei Euren Vorbereitungen, daß das gegnerische Lavados Erfahrungslevel 50 besitzt.

Um Eure Chancen für den Fang zu erhöhen, solltet Ihr versuchen, Lavados zu betäuben. (Dann ist die Fluchtgefahr naturgemäß nicht so groß...) Mit einem Hyperball steigen Eure Chancen noch ein Stückchen! Viel Glück beim Meistern dieser anspruchsvollen Aufgabe!

Auf der Siegesstraße erwartet Euch...

...das mystische Vogel-Pokémon Lavados.



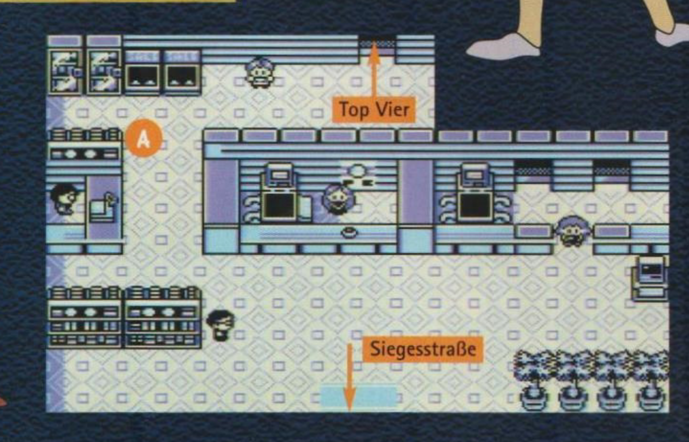
INDIGO PLATEAU

Hier auf dem Indigo Plateau habt Ihr zum letzten Mal die Gelegenheit, Eure Pokémon heilen zu lassen und nützliche Gegenstände einzukaufen, bevor Ihr Euch in den Kampf gegen die Top Vier begebt. Die vier Trainer warten in einzelnen Räumen auf Euch. Habt Ihr einen Raum betreten, könnt Ihr ihn erst wieder verlassen, wenn Ihr den Trainer bezwungen habt. Aber das ist immerhin der Augenblick, auf den Ihr so lange gewartet habt , also zögert nicht!

A Pokémon-Supermarkt

Pokémon-Supermarkt	
Hyperball	1.200
Superball	600
Top-Genesung	3.000
Top-Trank	2.500
Hyperheiler	600
Beleber	1.500
Top-Schutz	700





LORELEI

Von den Top Vier erwartet Euch als erste die hübsche Lorelei. Sie hat sich auf Eis-Pokémon spezialisiert und führt ein schlagkräftiges Team mit Pokémon dieser Elementklasse in den Kampf. Ihr habt die besten Chancen, wenn Eure Pokémon zu den Elementklassen Feuer, Kampf, Fels und vor allem Elektro zählen – ein entscheidender Vorteil gegen diese eisigen Gegner. Da einige von Loreleis Pokémon auch Eigenschaften der Wasser-Pokémon besitzen, solltet Ihr auch diesen Aspekt bei der Auswahl Eures Kampfteams berücksichtigen.



TEAM

- Jugong Level 54
- Austos Level 53
- Lahmus Level 54
- Rossana Level 56
- Lapras Level 56



Lorelei führt Eis-Pokémon in den Kampf.

BRUNO

Bruno ist der zweite Gegner der Top Vier. Er hat sich zwar eigentlich auf den Einsatz von Kampf-Pokémon spezialisiert, dennoch verstärken auch zwei Gesteins-Pokémon sein Team. In dieses Duell solltet Ihr Euch möglichst mit Pokémon der Elementklassen Psycho, Flug oder Pflanzen wagen. (Pflanzen-Pokémon genießen vor allem gegen die beiden Onix einen klaren Kampfvorteil!)



TEAM

- Onix Level 53
- Kicklee Level 55
- Nockchan Level 55
- Onix Level 56
- Machomei Level 58

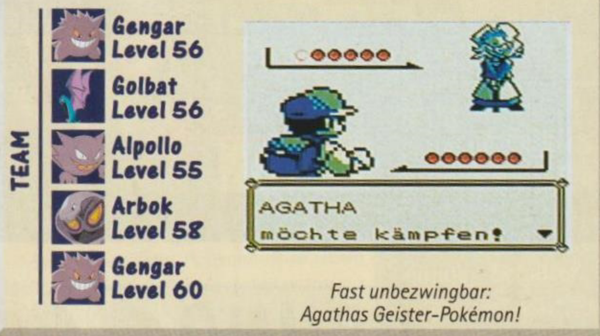


Regelmäßiges Krafttraining macht sie stark: Brunos Pokémon!

AGATHA

In diesem Raum erwartet Euch eine wirklich schwere Prüfung: Ihr trefft auf die Trainerin **Agatha** und ihre **Geister-Pokémon**. Wie Ihr Euch vielleicht noch erinnern könnt, hat so gut wie kein Pokémon einen Kampfvorteil gegenüber **Geister-Pokémon**. Obendrein reagieren sie auf die meisten Spezialattacken unempfindlich!

Um erfolgreich aus diesem Kampf hervorzugehen, solltet Ihr ein Pokémon der Elementklasse Feuer, Wasser oder Psycho in den Kampf führen – oder noch besser eines aus jeder dieser Elementklassen!



Fast unbezwingbar: Agathas Geister-Pokémon!

SIEGFRIED

Siegfried ist der Anführer der **Top Vier** und somit de stärkste Trainer in der Pokémon-Liga. Für ein Duel wählt er stets seltene **Drachen-Pokémon** aus. Dies bringt ihm unschätzbare Vorteile, denn gegen diese spezielle Elementklasse können sich andere Pokémon nur mit Mühe verteidigen. Um den Kampf dennoch erfolgreich abzuschließen, solltet Ihr Pokémon de Elementklassen Psycho oder Eis einsetzen.



Siegfried und seine Drachen-Pokémon warten auf Euch!

GARY



Da ist er schon wieder: **Gary** ist es erneut gelungen, Euch zu überraschen! Er hat die **Top Vier** bereits besiegt, noch bevor Ihr überhaupt die **Siegesstraße** betreten habt. Das ist ärgerlich, denn nun ist er der beste Trainer der Pokémon Liga und Ihr müßt ihn besiegen, wenn Ihr den Titel für Euch in Anspruch nehmen wollt!

Gary trägt sechs verschiedene Pokémon bei sich. Die ersten drei sind immer **Tauboss**, **Simsala** und **Rihorn**. Welche Pokémon er außerdem kämpfen läßt, ist davon abhängig, für welches er sich anfangs entschieden hat.

Für diesen harten Kampf solltet Ihr ein Pokémon einsetzen, das zumindest Erfahrungslevel 74 erreicht hat. So seid Ihr in der Lage, **Garys** Pokémon mit wenigen Angriffen zu bezwingen und erfolgreich aus dem Kampf hervorzugehen. Viel Glück!



Wenn Gary zu Spielbeginn Bisasam gewählt hat:



Wenn Gary zu Spielbeginn Glumanda gewählt hat:



Wenn Gary zu Spielbeginn Schiggy gewählt hat:

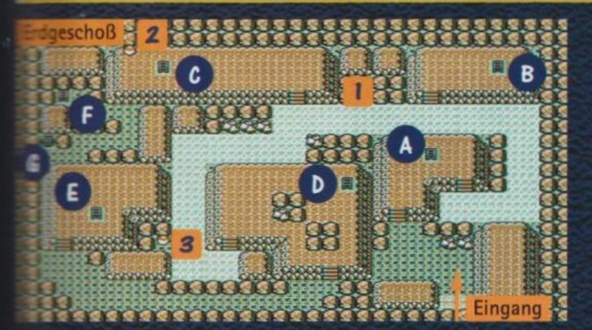


GEHEIMDUNGEON

Selbst wenn es Euch gelungen ist, unangefochtener Meistertrainer der Pokémon-Liga zu werden, wartet eine letzte, große Herausforderung: Findet das aus dem Labor auf der Zinnoberinsel entflohene Pokémon! Diesen unter dem Namen Mewtu bekannten Flüchtling findet Ihr im Geheimdungeon nahe Azuria City.

Nachdem Ihr also den Abspann gesehen habt, könnt Ihr im Startmenü das Spiel fortsetzen. Ihr müßt allerdings nicht von vorn beginnen: Ihr befindet Euch wieder auf dem Indigo Plateau, und die Erfahrungslevel, die Eure Pokémon nach den Kämpfen gegen die Top Vier und Gary erreicht hatten, sind erhalten geblieben.

Reist nun nach Azuria City und verlaßt die Stadt gleich wieder in Richtung Norden, um die Route 24 zu erreichen. Hier könnt Ihr auf einem Pokémon den Fluß hinab nach Süden surfen, wo sich der Eingang zum Geheimdungeon befindet!



ITEMS

1. Top-Elixier
2. Nugget
3. Top-Genesung



DODRI	Selten	Selten
OMOT	Selten	Selten
KADABRA	Selten	Selten
RIZEROS	Selten	Selten
KNOGGA	Selten	Selten
LEKTROBAL	Selten	Selten
CHANEIRA	Selten	Selten
KNUDDELUFF	Selten	Selten
DITTO	Selten	Selten
HYPNO	Selten	Selten
GOLBAT	Selten	Selten

RIZEROS	Selten	Selten
KNOGGA	Selten	Selten
LEKTROBAL	Selten	Selten
CHANEIRA	Selten	Selten
PARASEK	Selten	Selten
RAICHU	Selten	Selten
ARBOK	Selten	- - - -
DITTO	Selten	Selten
SANDAMER	- - - -	Selten



40 Knuddeluff™
Normal

Knuddeluffs Körper ist weich und dehnbar wie ein Luftballon. Wenn es angegriffen wird, bläht es sich zu enormer Größe auf, um seine Angreifer zu verscheuchen. Dieses Pokémon ist sehr beliebt – allerdings weniger wegen seiner kämpferischen Fähigkeiten, sondern eher wegen seines putzigen Aussehens...



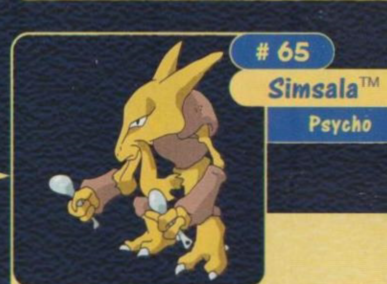
85 Dodri™
Normal/Flug

Sobald Dodu Erfahrungslevel 31 erreicht, entwickelt es sich zu Dodri. Während dieses Prozesses wächst Dodri ein dritter Kopf. Es heißt, daß Dodri niemals wirklich schläft, denn wenn zwei seiner Köpfe sich ausruhen, hält der dritte Wache.



64 Kadabra™
Psycho

Kadabra verfügt über großes mentales Potential, das es zum Angriff auf seine Widersacher nutzt. Kadabra gehört außerdem zu jenen Pokémon, die sich nur weiterentwickeln, wenn sie getauscht werden.



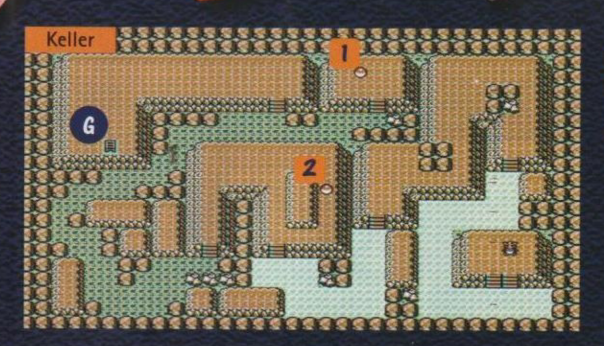
65 Simsala™
Psycho

Experten behaupten, daß Simsalas Gehirn so leistungsfähig wie ein moderner Supercomputer ist. Aufgrund der psychischen Fähigkeiten scheint diese Theorie glaubhaft! Es kann mit Gedankenkraft sogar Stahl verbiegen.



ITEMS

1. AP-Plus
2. Topgenesung
3. Hyperball



ITEMS
1 Top-Beleber
2 Hyperball

Pokémon	Rot	Blau
KNUDDELUFF	Selten	Selten
MAGNETON	Selten	Selten
DODRI	Selten	Selten
OMOT	Selten	Selten
ARBOK	Selten	- - - -
KADABRA	Selten	Selten
PARASEK	Selten	Selten
RAICHU	Selten	Selten
DITTO	Selten	Selten
SANDAMER	Selten	Selten



Der natürliche Lebensraum von Rizeros liegt tief unter der Erde. Dort werden Temperaturen von bis zu 2.000 Grad erreicht! Rizeros dicke, felsartige Haut schützt es vor dieser Hitze und vor dem extremen Druck, der dort herrscht.

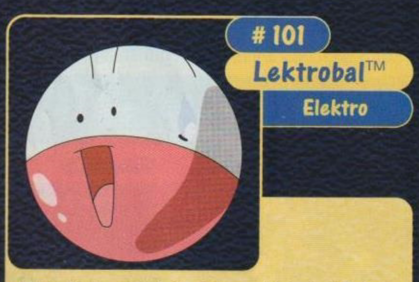


Die letzte Aufgabe: Vervollständigt den Pokédex!

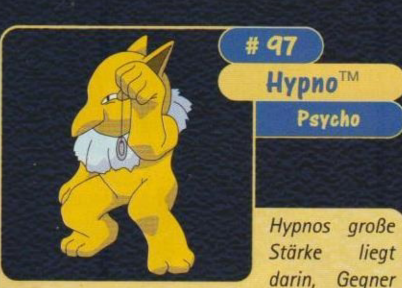
Ein Paradies für Trainer

In dieser Höhle sind viele ausgesprochen starke Pokémon beheimatet, deshalb ist nur dem Meistertrainer der Pokémon-Liga der Zutritt gestattet. Eine großartige Gelegenheit, fehlende Pokémon für Eure Sammlung zu fangen!

Wenn Ihr im Augenblick noch nicht die richtigen Pokémon bei Euch habt, dann geht noch einmal zurück nach Azuria City, um Euer Team neu zusammenzustellen. Jetzt könnt Ihr Euch an die letzte Aufgabe heranwagen: den Pokédex zu vervollständigen!



Lektrobal entwickelt sich aus Voltobal. Lektrobal wird sehr stark von elektrischer Energie angezogen. Falls es Euch also hier nicht gelingen sollte, eines zu fangen, könnt Ihr auch später noch einmal im Kraftwerk nachsehen.



Hypnos große Stärke liegt darin, Gegner mit psychischen Attacken zu hypnotisieren und in tiefen Schlaf zu versetzen. Dann setzt Hypno seine Traumfresser-Attacke ein und „ernährt" sich von deren Träumen. Hypno wird krank, wenn es zu viele Alpträume absorbiert...



Ditto verfügt über die unglaubliche Fähigkeit, das Aussehen und die Attacken jedes gegnerischen Pokémon zu kopieren. Allerdings übernimmt Ditto auch die Schwächen des entsprechenden Gegners.

Schnappt Euch Mewtu!

Um Mewtu zu begegnen, müßt Ihr den Keller des Geheimdungeons erreichen. Dort findet Ihr es inmitten eines unterirdischen Sees auf einer kleinen Insel.

Surft vom Eingang der Höhle aus auf einem Pokémon zu jener Ebene, auf der Ihr die Leiter (D) erreicht. Geht nun an Land und lauft nach Südwesten zur Leiter (E). Klettert hinauf und folgt dem Weg zur Leiter (F), die Euch zurück zur ersten Etage bringt. Nun könnt Ihr die Leiter (G) erreichen und nach unten klettern. Auf diese Weise landet Ihr endlich in jenem unterirdischen Gewölbe, in dem Ihr zu Mewtu surfen könnt. Da Ihr auch bei Mewtu nur einmal im Spiel die Chance habt, es zu fangen, solltet Ihr auf jeden Fall abspeichern, bevor Ihr Euch in den Kampf begebt! Wenn Ihr den Meisterball noch besitzt, dann ist dies die beste Gelegenheit, ihn einzusetzen! Wenn nicht, dann solltet Ihr auf einen langen, schwierigen Kampf vorbereitet sein...



Mewtu wurde im Labor der Zinnoberinsel künstlich erzeugt. Die Wissenschaftler versuchten, mittels gentechnischer Veränderungen das stärkste Pokémon aller Zeiten zu züchten. Sie waren vielleicht sogar zu erfolgreich, denn Mewtu ist extrem gefährlich!



Der Pokédex ist
das Sammelalbum
eines jeden
okémon-Trainers.
In ihm findet
Ihr über jedes
isher entdeckte
Pokémon die wich-
igsten Informationen.



01 Bisasam™

TYP: Pflanze/Gift

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Tackle	Normal
-	Heuler	Normal
7	Egelsamen	Pflanze
13	Rankenhieb	Pflanze
20	Giftpuder	Gift
27	Rasierblatt	Pflanze
34	Wachstum	Normal
41	Schlafpuder	Pflanze
48	Solarstrahl	Pflanze

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL — 01

ENTWICKLUNGSSTUFEN: BISASAM → LEV. 16 BISAKNOSP → LEV. 32 BISAFLOR

02 Bisaknosp™

TYP: Pflanze/Gift

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Tackle	Normal
-	Heuler	Normal
-	Egelsamen	Pflanze
13	Rankenhieb	Pflanze
22	Giftpuder	Gift
30	Rasierblatt	Pflanze
38	Wachstum	Normal
46	Schlafpuder	Pflanze
54	Solarstrahl	Pflanze

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL — 02

ENTWICKLUNGSSTUFEN: BISASAM → LEV. 16 BISAKNOSP → LEV. 32 BISAFLOR

03 Bisaflor™

TYP: Pflanze/Gift

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Tackle	Normal
-	Heuler	Normal
-	Egelsamen	Pflanze
-	Rankenhieb	Pflanze
-	Giftpuder	Gift
-	Rasierblatt	Pflanze
43	Wachstum	Normal
55	Schlafpuder	Pflanze
65	Solarstrahl	Pflanze

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL — 03

ENTWICKLUNGSSTUFEN: BISASAM → LEV. 16 BISAKNOSP → LEV. 32 BISAFLOR

04 Glumanda™

TYP: Feuer

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Kratzer	Normal
-	Heuler	Normal
9	Glut	Feuer
15	Silberblick	Normal
22	Raserei	Normal
30	Schlitzer	Normal
38	Flammenwurf	Feuer
46	Feuerwirbel	Feuer

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL — 04

ENTWICKLUNGSSTUFEN: GLUMANDA → LEV. 16 GLUTEXO → LEV. 36 GLURAK

05 Glutexo™

TYP: Feuer

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Kratzer	Normal
-	Heuler	Normal
-	Glut	Feuer
15	Silberblick	Normal
24	Raserei	Normal
33	Schlitzer	Normal
42	Flammenwurf	Feuer
56	Feuerwirbel	Feuer

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL — 05

ENTWICKLUNGSSTUFEN: GLUMANDA → LEV. 16 GLUTEXO → LEV. 36 GLURAK

06 Glurak™

TYP: Feuer/Flug

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Kratzer	Normal
-	Heuler	Normal
-	Glut	Feuer
-	Silberblick	Normal
-	Raserei	Normal
36	Schlitzer	Normal
46	Flammenwurf	Feuer
55	Feuerwirbel	Feuer

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL — 06

ENTWICKLUNGSSTUFEN: GLUMANDA → LEV. 16 GLUTEXO → LEV. 36 GLURAK



07 Schiggy™

TYP: Wasser

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Tackle	Normal
-	Rutenschlag	Normal
8	Blubber	Wasser
15	Aquaknarre	Wasser
22	Biß	Normal
28	Panzerschutz	Wasser
35	Schädelwumme	Normal
42	Hydropumpe	Wasser

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN: SCHIGGY → LEV. 16 SCHILLOK → LEV. 36 TURTOK



08 Schillok™

TYP: Wasser

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Tackle	Normal
-	Rutenschlag	Normal
-	Blubber	Wasser
15	Aquaknarre	Wasser
24	Biß	Normal
31	Panzerschutz	Wasser
39	Schädelwumme	Normal
47	Hydropumpe	Wasser

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN: SCHIGGY → LEV. 16 SCHILLOK → LEV. 36 TURTOK



09 Turtok™

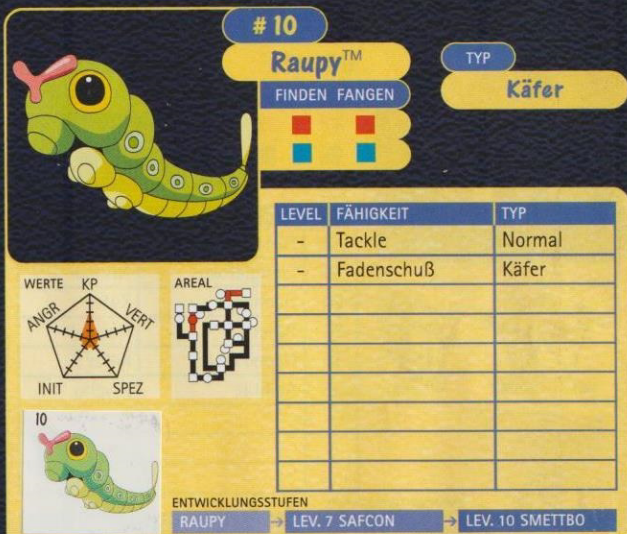
TYP: Wasser

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Tackle	Normal
-	Rutenschlag	Normal
-	Blubber	Wasser
-	Aquaknarre	Wasser
24	Biß	Normal
31	Panzerschutz	Wasser
42	Schädelwumme	Normal
52	Hydropumpe	Wasser

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN: SCHIGGY → LEV. 16 SCHILLOK → LEV. 36 TURTOK



10 Raupy™

TYP: Käfer

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Tackle	Normal
-	Fadenschuß	Käfer

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN: RAUPY → LEV. 7 SAFCON → LEV. 10 SMETTBO



11 Safcon™

TYP: Käfer

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Härtner	Normal

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN: RAUPY → LEV. 7 SAFCON → LEV. 10 SMETTBO



12 Smettbo™

TYP: Käfer/Flug

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
12	Konfusion	Psycho
15	Giftpuder	Gift
16	Stachelspore	Pflanze
17	Schlafpuder	Pflanze
21	Superschall	Normal
26	Wirbelwind	Normal
32	Psystrahl	Psycho

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN: RAUPY → LEV. 7 SAFCON → LEV. 10 SMETTBO



13 Hornliu™

TYP: Käfer/ Gift

FINDEN FANGEN

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR

AREAL

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Giftstachel	Gift
-	Fadenschuß	Käfer

13

ENTWICKLUNGSSTUFEN: HORNLIU → LEV. 7 KOKUNA → LEV. 10 BIBOR

14 Kokuna™

TYP: Käfer/ Gift

FINDEN FANGEN

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR

AREAL

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Härtner	Normal

14

ENTWICKLUNGSSTUFEN: HORNLIU → LEV. 7 KOKUNA → LEV. 10 BIBOR

15 Bibor™

TYP: Käfer/ Gift

FINDEN FANGEN

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR

AREAL

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
12	Furienschlag	Normal
16	Energiefokus	Normal
20	Duonadel	Käfer
25	Raserei	Normal
30	Nadelrakete	Käfer
35	Agilität	Psycho

15

ENTWICKLUNGSSTUFEN: HORNLIU → LEV. 7 KOKUNA → LEV. 10 BIBOR

16 Taubsi™

TYP: Normal/ Flug

FINDEN FANGEN

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR

AREAL

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Windstoß	Flug
5	Sandwirbel	Normal
12	Ruckzuckhieb	Normal
19	Wirbelwind	Normal
28	Flügelschlag	Flug
36	Agilität	Psycho
44	Spiegeltrick	Flug

16

ENTWICKLUNGSSTUFEN: TAUBSI → LEV. 18 TAUBOGA → LEV. 36 TAUBOSS

17 Tauboga™

TYP: Normal/ Flug

FINDEN FANGEN

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR

AREAL

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Windstoß	Flug
-	Sandwirbel	Normal
-	Ruckzuckhieb	Normal
21	Wirbelwind	Normal
31	Flügelschlag	Flug
40	Agilität	Psycho
49	Spiegeltrick	Flug

17

ENTWICKLUNGSSTUFEN: TAUBSI → LEV. 18 TAUBOGA → LEV. 36 TAUBOSS

18 Tauboss™

TYP: Normal/ Flug

FINDEN FANGEN

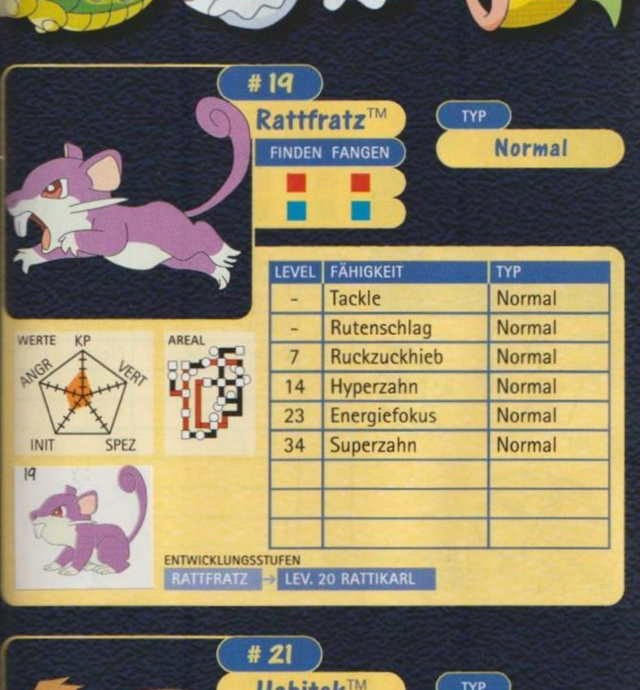
WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR

AREAL

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Windstoß	Flug
-	Sandwirbel	Normal
-	Ruckzuckhieb	Normal
-	Wirbelwind	Normal
-	Flügelschlag	Flug
44	Agilität	Psycho
54	Spiegeltrick	Flug

18

ENTWICKLUNGSSTUFEN: TAUBSI → LEV. 18 TAUBOGA → LEV. 36 TAUBOSS



#19 Rattfratz™

TYP: **Normal**

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Tackle	Normal
-	Rutenschlag	Normal
7	Ruckzuckhieb	Normal
14	Hyperzahn	Normal
23	Energiefokus	Normal
34	Superzahn	Normal

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN: RATTFRATZ → LEV. 20 RATTIKARL



#20 Rattikarl™

TYP: **Normal**

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Tackle	Normal
-	Rutenschlag	Normal
-	Ruckzuckhieb	Normal
14	Hyperzahn	Normal
27	Energiefokus	Normal
41	Superzahn	Normal

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN: RATTFRATZ → LEV. 20 RATTIKARL



#21 Habitak™

TYP: **Normal/Flug**

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Schnabel	Flug
-	Heuler	Normal
9	Silberblick	Normal
15	Furienschlag	Normal
22	Spiegeltrick	Flug
29	Bohrschnabel	Flug
36	Agilität	Psycho

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN: HABITAK → LEV. 20 IBITAK



#22 Ibitak™

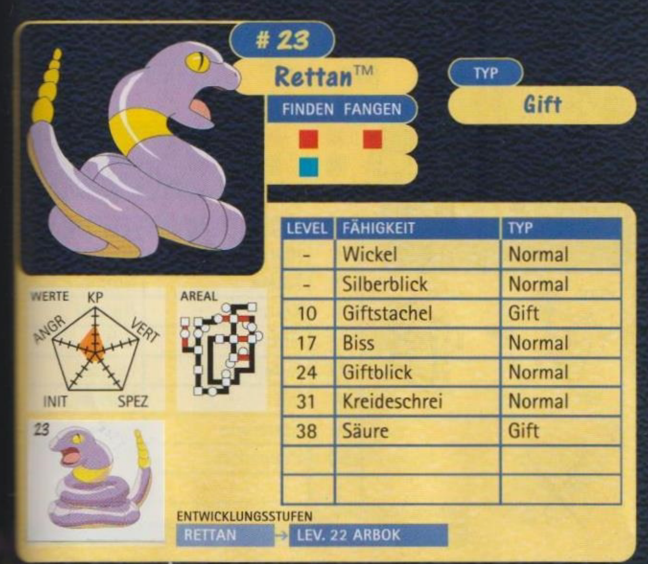
TYP: **Normal/Flug**

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Schnabel	Flug
-	Heuler	Normal
-	Silberblick	Normal
-	Furienschlag	Normal
25	Spiegeltrick	Flug
34	Bohrschnabel	Flug
43	Agilität	Psycho

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN: HABITAK → LEV. 20 IBITAK



#23 Rettan™

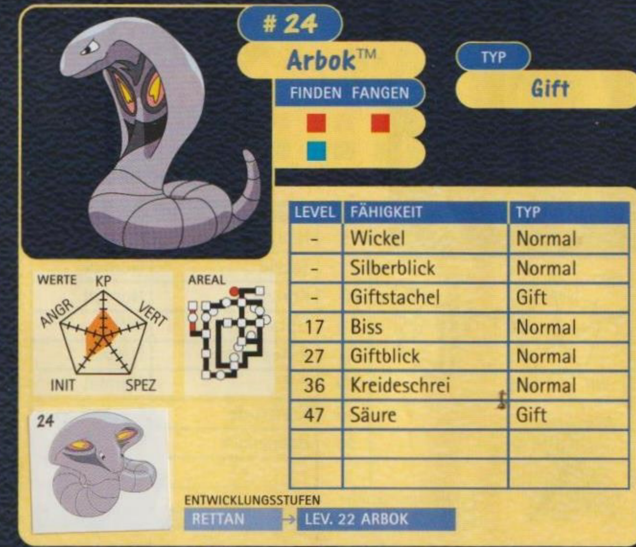
TYP: **Gift**

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Wickel	Normal
-	Silberblick	Normal
10	Giftstachel	Gift
17	Biss	Normal
24	Giftblick	Normal
31	Kreideschrei	Normal
38	Säure	Gift

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN: RETTAN → LEV. 22 ARBOK



#24 Arbok™

TYP: **Gift**

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Wickel	Normal
-	Silberblick	Normal
-	Giftstachel	Gift
17	Biss	Normal
27	Giftblick	Normal
36	Kreideschrei	Normal
47	Säure	Gift

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN: RETTAN → LEV. 22 ARBOK









25 Pikachu™

TYP: Elektro

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Donnerschock	Elektro
-	Heuler	Normal
9	Donnerwelle	Elektro
16	Ruckzuckhieb	Normal
26	Sternschauer	Normal
33	Agilität	Psycho
43	Donner	Elektro

ENTWICKLUNGSSTUFEN: PIKACHU → (DONNERSTEIN) RAICHU

26 Raichu™

TYP: Elektro

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Donnerschock	Elektro
-	Heuler	Normal
-	Donnerwelle	Elektro

ENTWICKLUNGSSTUFEN: PIKACHU → (DONNERSTEIN) RAICHU

27 Sandan™

TYP: Boden

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Kratzer	Normal
10	Sandwirbel	Normal
17	Schlitzer	Normal
24	Giftstachel	Gift
31	Sternschauer	Normal
38	Kratzfurie	Normal

ENTWICKLUNGSSTUFEN: SANDAN → LEV. 22 SANDAMER

28 Sandamer™

TYP: Boden

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Kratzer	Normal
-	Sandwirbel	Normal
-	Schlitzer	Normal
27	Giftstachel	Gift
36	Sternschauer	Normal
47	Kratzfurie	Normal

ENTWICKLUNGSSTUFEN: SANDAN → LEV. 22 SANDAMER

29 Nidoran ♀™

TYP: Gift

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Heuler	Normal
-	Tackle	Normal
8	Kratzer	Normal
14	Giftstachel	Gift
21	Rutenschlag	Normal
29	Biß	Normal
36	Kratzfurie	Normal
43	Doppelkick	Kampf

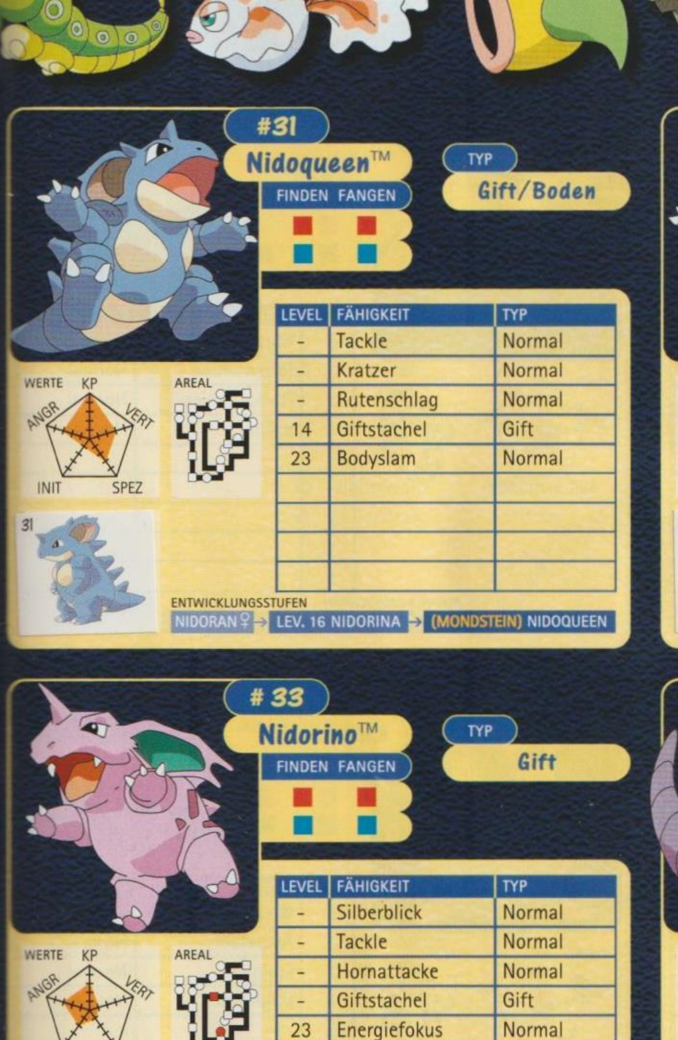
ENTWICKLUNGSSTUFEN: NIDORAN ♀ → LEV. 16 NIDORINA → (MONDSTEIN) NIDOQUEEN

30 Nidorina™

TYP: Gift

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Heuler	Normal
-	Tackle	Normal
-	Kratzer	Normal
14	Giftstachel	Gift
23	Rutenschlag	Normal
32	Biß	Normal
41	Kratzfurie	Normal
50	Doppelkick	Kampf

ENTWICKLUNGSSTUFEN: NIDORAN ♀ → LEV. 16 NIDORINA → (MONDSTEIN) NIDOQUEEN



#31 Nidoqueen™

TYP: Gift/Boden

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Tackle	Normal
-	Kratzer	Normal
-	Rutenschlag	Normal
14	Giftstachel	Gift
23	Bodyslam	Normal

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR

AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN

NIDORAN♀ → LEV. 16 NIDORINA → (MONDSTEIN) NIDOQUEEN

#32 Nidoran♂™

TYP: Gift

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Silberblick	Normal
-	Tackle	Normal
8	Hornattacke	Normal
14	Giftstachel	Gift
21	Energiefokus	Normal
29	Furienschlag	Normal
36	Hornbohrer	Normal
43	Doppelkick	Kampf

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR

AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN

NIDORAN ♂ → LEV. 16 NIDORINO → (MONDSTEIN) NIDOKING

#33 Nidorino™

TYP: Gift

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Silberblick	Normal
-	Tackle	Normal
-	Hornattacke	Normal
-	Giftstachel	Gift
23	Energiefokus	Normal
32	Furienschlag	Normal
41	Hornbohrer	Normal
50	Doppelkick	Kampf

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR

AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN

NIDORAN ♂ → LEV. 16 NIDORINO → (MONDSTEIN) NIDOKING



#34 Nidoking™

TYP: Gift/Boden

FINDEN FANGEN

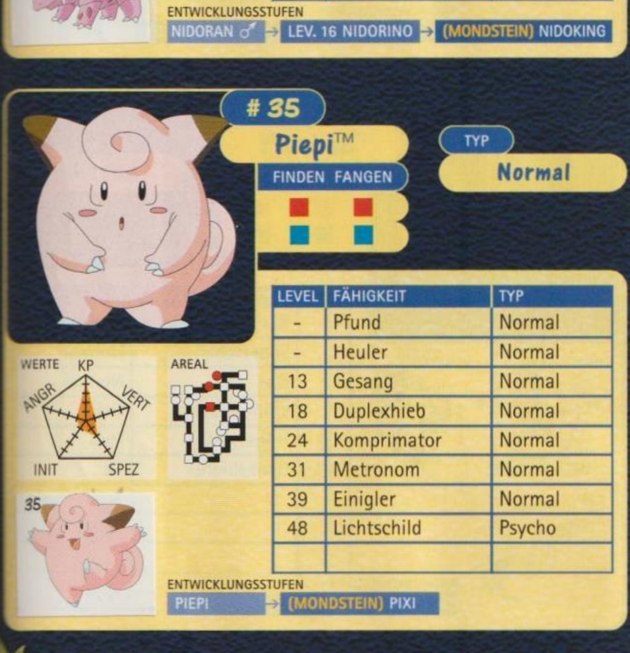
LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Tackle	Normal
-	Hornattacke	Normal
-	Giftstachel	Gift
23	Fuchtler	Normal

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR

AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN

NIDORAN ♂ → LEV. 16 NIDORINO → (MONDSTEIN) NIDOKING



#35 Piepi™

TYP: Normal

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Pfund	Normal
-	Heuler	Normal
13	Gesang	Normal
18	Duplexhieb	Normal
24	Komprimator	Normal
31	Metronom	Normal
39	Einigler	Normal
48	Lichtschild	Psycho

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR

AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN

PIEPI → (MONDSTEIN) PIXI



#36 Pixi™

TYP: Normal

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Gesang	Normal
-	Duplexhieb	Normal
-	Komprimator	Normal
-	Metronom	Normal

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR

AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN

PIEPI → (MONDSTEIN) PIXI



37 Vulpix™

TYP: Feuer

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Glut	Feuer
-	Rutenschlag	Normal
16	Ruckzuckhieb	Normal
21	Brüller	Normal
28	Konfustrahl	Geist
35	Flammenwurf	Feuer
42	Feuerwirbel	Feuer

WERTE KP ANGR VERT INIT SPEZ

AREAL

37

ENTWICKLUNGSSTUFEN
VULPIX → (FEUERSTEIN) VULNONA

38 Vulnona™

TYP: Feuer

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Glut	Feuer
-	Rutenschlag	Normal
-	Ruckzuckhieb	Normal
-	Brüller	Normal

WERTE KP ANGR VERT INIT SPEZ

AREAL

38

ENTWICKLUNGSSTUFEN
VULPIX → (FEUERSTEIN) VULNONA

39 Pummeluff™

TYP: Normal

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Gesang	Normal
9	Pfund	Normal
14	Aussetzer	Normal
19	Einigler	Normal
24	Duplexhieb	Normal
29	Erholung	Psycho
34	Bodyslam	Normal
39	Risikotackle	Normal

WERTE KP ANGR VERT INIT SPEZ

AREAL

39

ENTWICKLUNGSSTUFEN
PUMMELUFF → (MONDSTEIN) KNUDDELUFF

40 Knuddeluff™

TYP: Normal

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Gesang	Normal
-	Aussetzer	Normal
-	Einigler	Normal
-	Duplexhieb	Normal

WERTE KP ANGR VERT INIT SPEZ

AREAL

40

ENTWICKLUNGSSTUFEN
PUMMELUFF → (MONDSTEIN) KNUDDELUFF

41 Zubat™

TYP: Gift/Flug

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Blutsauger	Käfer
10	Superschall	Normal
15	Biss	Normal
21	Konfustrahl	Geist
28	Flügelschlag	Flug
36	Dunkelnebel	Eis

WERTE KP ANGR VERT INIT SPEZ

AREAL

41

ENTWICKLUNGSSTUFEN
ZUBAT → LEV. 22 GOLBAT

42 Golbat™

TYP: Gift/Flug

FINDEN FANGEN

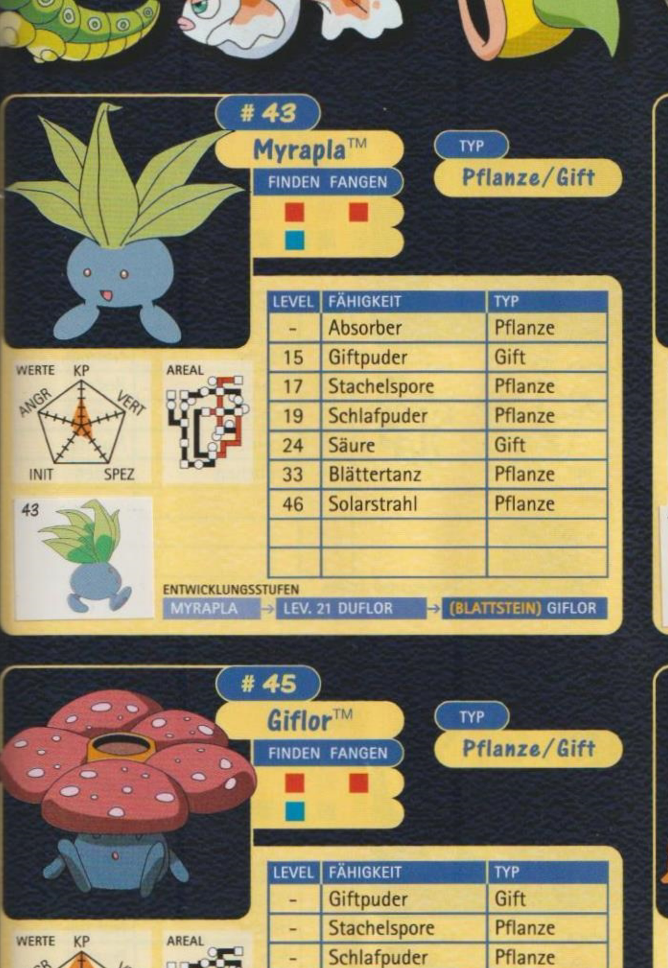
LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Blutsauger	Käfer
-	Superschall	Normal
-	Biss	Normal
-	Konfustrahl	Geist
32	Flügelschlag	Flug
43	Dunkelnebel	Eis

WERTE KP ANGR VERT INIT SPEZ

AREAL

42

ENTWICKLUNGSSTUFEN
ZUBAT → LEV. 22 GOLBAT



#43 Myrapla™

TYP: Pflanze/Gift

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Absorber	Pflanze
15	Giftpuder	Gift
17	Stachelspore	Pflanze
19	Schlafpuder	Pflanze
24	Säure	Gift
33	Blättertanz	Pflanze
46	Solarstrahl	Pflanze

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

43

ENTWICKLUNGSSTUFEN: MYRAPLA → LEV. 21 DUFLOR → (BLATTSTEIN) GIFLOR

#44 Duflor™

TYP: Pflanze/Gift

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Absorber	Pflanze
-	Giftpuder	Gift
-	Stachelspore	Pflanze
-	Schlafpuder	Pflanze
28	Säure	Gift
38	Blättertanz	Pflanze
52	Solarstrahl	Pflanze

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

44

ENTWICKLUNGSSTUFEN: MYRAPLA → LEV. 21 DUFLOR → (BLATTSTEIN) GIFLOR

#45 Giflor™

TYP: Pflanze/Gift

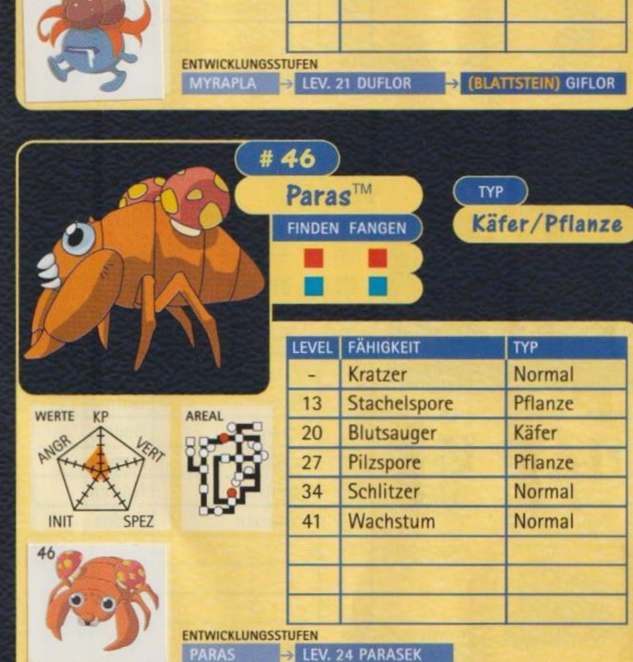
FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Giftpuder	Gift
-	Stachelspore	Pflanze
-	Schlafpuder	Pflanze

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

45

ENTWICKLUNGSSTUFEN: MYRAPLA → LEV. 21 DUFLOR → (BLATTSTEIN) GIFLOR



#46 Paras™

TYP: Käfer/Pflanze

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Kratzer	Normal
13	Stachelspore	Pflanze
20	Blutsauger	Käfer
27	Pilzspore	Pflanze
34	Schlitzer	Normal
41	Wachstum	Normal

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

46

ENTWICKLUNGSSTUFEN: PARAS → LEV. 24 PARASEK



#47 Parasek™

TYP: Käfer/Pflanze

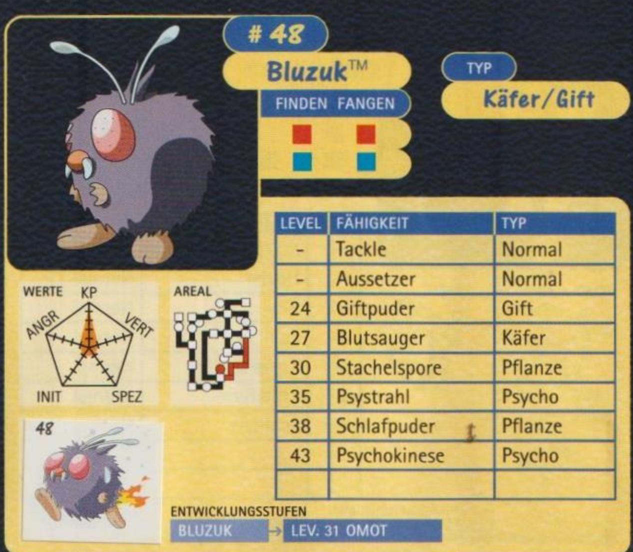
FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Kratzer	Normal
-	Stachelspore	Pflanze
-	Blutsauger	Käfer
30	Pilzspore	Pflanze
39	Schlitzer	Normal
48	Wachstum	Normal

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

47

ENTWICKLUNGSSTUFEN: PARAS → LEV. 24 PARASEK



#48 Bluzuk™

TYP: Käfer/Gift

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Tackle	Normal
-	Aussetzer	Normal
24	Giftpuder	Gift
27	Blutsauger	Käfer
30	Stachelspore	Pflanze
35	Psystrahl	Psycho
38	Schlafpuder	Pflanze
43	Psychokinese	Psycho

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

48

ENTWICKLUNGSSTUFEN: BLUZUK → LEV. 31 OMOT



49 Omot™

TYP: Käfer/Gift

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Tackle	Normal
-	Aussetzer	Normal
-	Giftpuder	Gift
-	Blutsauger	Käfer
-	Stachelspore	Pflanze
38	Psystrahl	Psycho
43	Schlafpuder	Pflanze
50	Psychokinese	Psycho

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

49

ENTWICKLUNGSSTUFEN: BLUZUK → LEV. 31 OMOT

50 Digda™

TYP: Boden

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Kratzer	Normal
15	Heuler	Normal
19	Schaufler	Boden
24	Sandwirbel	Normal
31	Schlitzer	Normal
40	Erdbeben	Boden

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

50

ENTWICKLUNGSSTUFEN: DIGDA → LEV. 26 DIGDRI

51 Digdri™

TYP: Boden

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Kratzer	Normal
-	Heuler	Normal
-	Schaufler	Boden
-	Sandwirbel	Normal
35	Schlitzer	Normal
47	Erdbeben	Boden

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

51

ENTWICKLUNGSSTUFEN: DIGDA → LEV. 26 DIGDRI

52 Mauzi™

TYP: Normal

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Kratzer	Normal
-	Heuler	Normal
12	Biss	Normal
17	Zahltag	Normal
24	Kreideschrei	Normal
33	Kratzfurie	Normal
44	Schlitzer	Normal

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

52

ENTWICKLUNGSSTUFEN: MAUZI → LEV. 28 SNOBILIKAT

53 Snobilikat™

TYP: Normal

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Kratzer	Normal
-	Heuler	Normal
-	Biss	Normal
-	Zahltag	Normal
-	Kreideschrei	Normal
37	Kratzfurie	Normal
51	Schlitzer	Normal

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

53

ENTWICKLUNGSSTUFEN: MAUZI → LEV. 28 SNOBILIKAT

54 Enton™

TYP: Wasser

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Kratzer	Normal
28	Rutenschlag	Normal
31	Aussetzer	Normal
36	Konfusion	Psycho
43	Kratzfurie	Normal
52	Hydropumpe	Wasser

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

54

ENTWICKLUNGSSTUFEN: ENTON → LEV. 33 ENTORON



#55 Entoron™

TYP: Wasser

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Kratzer	Normal
-	Rutenschlag	Normal
-	Aussetzer	Normal
39	Konfusion	Psycho
48	Kratzfurie	Normal
59	Hydropumpe	Wasser

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN: ENTON → LEV. 33 ENTORON

#56 Menki™

TYP: Kampf

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Kratzer	Normal
-	Silberblick	Normal
15	Karateschlag	Normal
21	Furienschlag	Normal
27	Energiefokus	Normal
33	Geowurf	Kampf
39	Fuchtler	Normal

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN: MENKI → LEV. 28 RASAFF

#57 Rasaff™

TYP: Kampf

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Kratzer	Normal
-	Silberblick	Normal
-	Karateschlag	Normal
-	Furienschlag	Normal
-	Energiefokus	Normal
37	Geowurf	Kampf
46	Fuchtler	Normal

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN: MENKI → LEV. 28 RASAFF

#58 Fukano™

TYP: Feuer

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Biss	Normal
-	Brüller	Normal
18	Glut	Feuer
23	Silberblick	Normal
30	Bodycheck	Normal
39	Agilität	Psycho
50	Flammenwurf	Feuer

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN: FUKANO → (FEUERSTEIN) ARKANI

#59 Arkani™

TYP: Feuer

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Brüller	Normal
-	Glut	Feuer
-	Silberblick	Normal
-	Bodycheck	Normal

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN: FUKANO → (FEUERSTEIN) ARKANI

#60 Quapsel™

TYP: Wasser

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Blubber	Wasser
16	Hypnose	Psycho
19	Aquaknarre	Wasser
25	Duplexhieb	Normal
31	Bodyslam	Normal
38	Amnesie	Psycho
45	Hydropumpe	Wasser

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN: QUAPSEL → LEV. 25 QUAPUTZI → (WASSERSTEIN) QUAPPO



61 Quaputzi™

TYP: Wasser

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Blubber	Wasser
-	Hypnose	Psycho
-	Aquaknarre	Wasser
26	Duplexhieb	Normal
33	Bodyslam	Normal
41	Amnesie	Psycho
49	Hydropumpe	Wasser

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

61

ENTWICKLUNGSSTUFEN: QUAPSEL → LEV. 25 QUAPUTZI → (WASSERSTEIN) QUAPPO

62 Quappo™

TYP: Wasser/Kampf

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Duplexhieb	Normal
-	Bodyslam	Normal
-	Hypnose	Psycho
-	Aquaknarre	Wasser

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

62

ENTWICKLUNGSSTUFEN: QUAPSEL → LEV. 25 QUAPUTZI → (WASSERSTEIN) QUAPPO

63 Abra™

TYP: Psycho

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Teleport	Psycho

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

63

ENTWICKLUNGSSTUFEN: ABRA → LEV. 16 KADABRA → (TAUSCH) SIMSALA

64 Kadabra™

TYP: Psycho

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Teleport	Psycho
-	Konfusion	Psycho
20	Aussetzer	Normal
27	Psystrahl	Psycho
31	Genesung	Normal
38	Psychokinese	Psycho
42	Reflektor	Psycho

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

64

ENTWICKLUNGSSTUFEN: ABRA → LEV. 16 KADABRA → (TAUSCH) SIMSALA

65 Simsala™

TYP: Psycho

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Teleport	Psycho
-	Konfusion	Psycho
20	Aussetzer	Normal
27	Psystrahl	Psycho
31	Genesung	Normal
38	Psychokinese	Psycho
42	Reflektor	Psycho

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

65

ENTWICKLUNGSSTUFEN: ABRA → LEV. 16 KADABRA → (TAUSCH) SIMSALA

66 Machollo™

TYP: Kampf

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Karateschlag	Normal
20	Fußkick	Kampf
25	Silberblick	Normal
32	Energiefokus	Normal
39	Geowurf	Kampf
46	Überroller	Kampf

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

66

ENTWICKLUNGSSTUFEN: MACHOLLO → LEV. 28 MASCHOCK → (TAUSCH) MACHOMEI



67 Maschock™

TYP: **Kampf**

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Karateschlag	Normal
-	Fußkick	Kampf
-	Silberblick	Normal
36	Energiefokus	Normal
44	Geowurf	Kampf
52	Überroller	Kampf

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

67

ENTWICKLUNGSSTUFEN: MACHOLLO → LEV. 28 MASCHOCK → (TAUSCH) MACHOMEI

68 Machomei™

TYP: **Kampf**

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Karateschlag	Normal
-	Fußkick	Kampf
-	Silberblick	Normal
36	Energiefokus	Normal
44	Geowurf	Kampf
52	Überroller	Kampf

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

68

ENTWICKLUNGSSTUFEN: MACHOLLO → LEV. 28 MASCHOCK → (TAUSCH) MACHOMEI

69 Knofensa™

TYP: **Pflanze/Gift**

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Rankenhieb	Pflanze
-	Wachstum	Normal
13	Wickel	Normal
15	Giftpuder	Gift
18	Schlafpuder	Pflanze
21	Stachelspore	Pflanze
26	Säure	Gift
33	Rasierblatt	Pflanze
42	Slam	Normal

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

69

ENTWICKLUNGSSTUFEN: KNOFENSA → LEV. 21 ULTRIGARIA → (BLATTSTEIN) SARZENIA

70 Ultrigaria™

TYP: **Pflanze/Gift**

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Rankenhieb	Pflanze
-	Wachstum	Normal
-	Wickel	Normal
-	Giftpuder	Gift
-	Schlafpuder	Pflanze
23	Stachelspore	Pflanze
29	Säure	Gift
38	Rasierblatt	Pflanze
49	Slam	Normal

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

70

ENTWICKLUNGSSTUFEN: KNOFENSA → LEV. 21 ULTRIGARIA → (BLATTSTEIN) SARZENIA

71 Sarzenia™

TYP: **Pflanze/Gift**

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Wickel	Normal
-	Giftpuder	Gift
-	Schlafpuder	Pflanze

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

71

ENTWICKLUNGSSTUFEN: KNOFENSA → LEV. 21 ULTRIGARIA → (BLATTSTEIN) SARZENIA

72 Tentacha™

TYP: **Wasser/Gift**

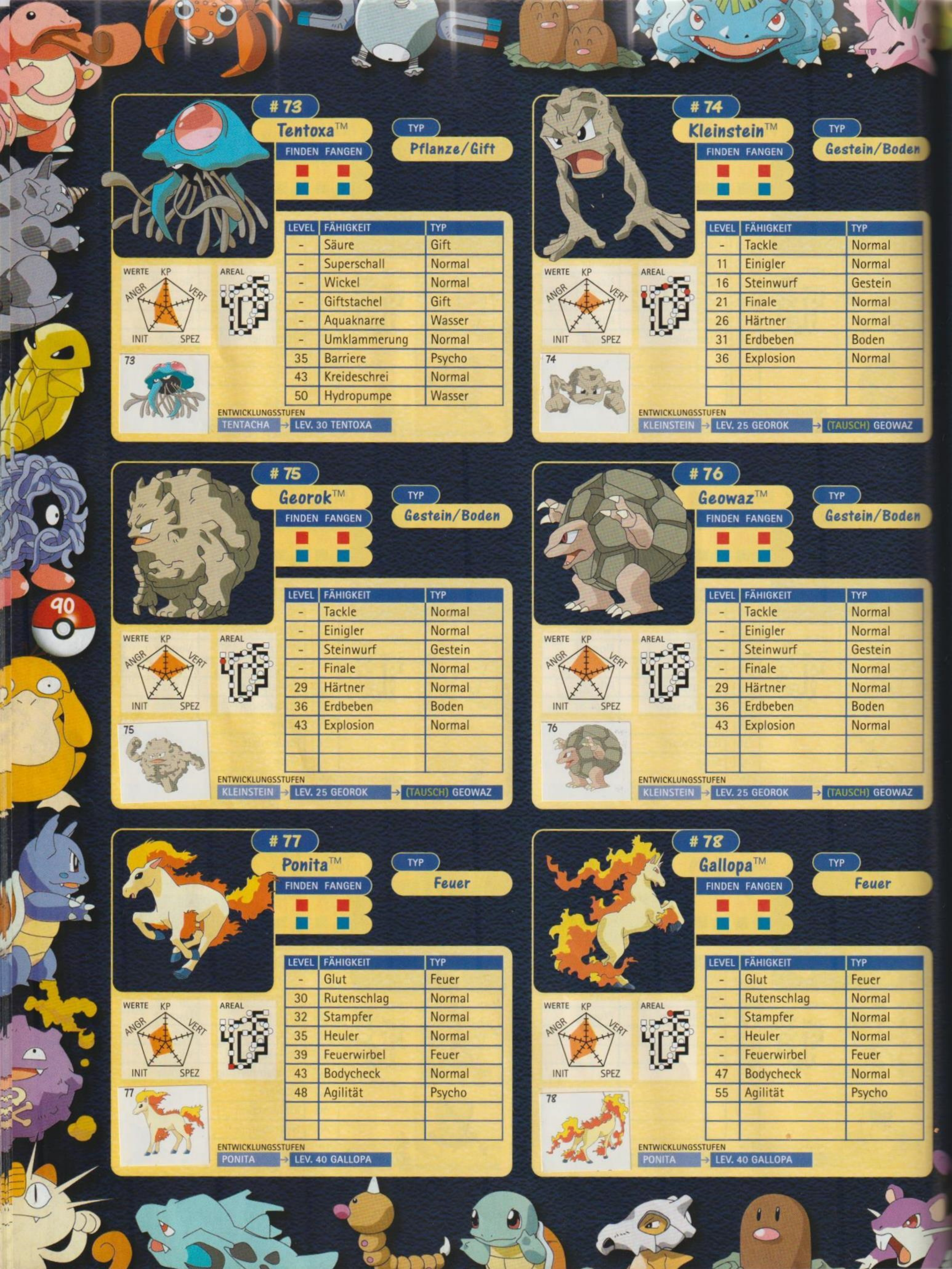
FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Säure	Gift
7	Superschall	Normal
13	Wickel	Normal
18	Giftstachel	Gift
22	Aquaknarre	Wasser
27	Umklammerung	Normal
33	Barriere	Psycho
40	Kreideschrei	Normal
48	Hydropumpe	Wasser

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

72

ENTWICKLUNGSSTUFEN: TENTACHA → LEV. 30 TENTOXA



73 Tentoxa™

TYP: Pflanze/Gift

FINDEN FANGEN

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Säure	Gift
-	Superschall	Normal
-	Wickel	Normal
-	Giftstachel	Gift
-	Aquaknarre	Wasser
-	Umklammerung	Normal
35	Barriere	Psycho
43	Kreideschrei	Normal
50	Hydropumpe	Wasser

ENTWICKLUNGSSTUFEN: TENTACHA → LEV. 30 TENTOXA

74 Kleinstein™

TYP: Gestein/Boden

FINDEN FANGEN

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Tackle	Normal
11	Einigler	Normal
16	Steinwurf	Gestein
21	Finale	Normal
26	Härtner	Normal
31	Erdbeben	Boden
36	Explosion	Normal

ENTWICKLUNGSSTUFEN: KLEINSTEIN → LEV. 25 GEOROK → (TAUSCH) GEOWAZ

75 Georok™

TYP: Gestein/Boden

FINDEN FANGEN

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Tackle	Normal
-	Einigler	Normal
-	Steinwurf	Gestein
-	Finale	Normal
29	Härtner	Normal
36	Erdbeben	Boden
43	Explosion	Normal

ENTWICKLUNGSSTUFEN: KLEINSTEIN → LEV. 25 GEOROK → (TAUSCH) GEOWAZ

76 Geowaz™

TYP: Gestein/Boden

FINDEN FANGEN

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Tackle	Normal
-	Einigler	Normal
-	Steinwurf	Gestein
-	Finale	Normal
29	Härtner	Normal
36	Erdbeben	Boden
43	Explosion	Normal

ENTWICKLUNGSSTUFEN: KLEINSTEIN → LEV. 25 GEOROK → (TAUSCH) GEOWAZ

77 Ponita™

TYP: Feuer

FINDEN FANGEN

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Glut	Feuer
30	Rutenschlag	Normal
32	Stampfer	Normal
35	Heuler	Normal
39	Feuerwirbel	Feuer
43	Bodycheck	Normal
48	Agilität	Psycho

ENTWICKLUNGSSTUFEN: PONITA → LEV. 40 GALLOPA

78 Gallopa™

TYP: Feuer

FINDEN FANGEN

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Glut	Feuer
-	Rutenschlag	Normal
-	Stampfer	Normal
-	Heuler	Normal
-	Feuerwirbel	Feuer
47	Bodycheck	Normal
55	Agilität	Psycho

ENTWICKLUNGSSTUFEN: PONITA → LEV. 40 GALLOPA



#79 Flegmon™

TYP: Wasser/Psycho

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Konfusion	Psycho
18	Aussetzer	Normal
22	Kopfnuß	Normal
27	Heuler	Normal
33	Aquaknarre	Wasser
40	Amnesie	Psycho
48	Psychokinese	Psycho

WERTE: KP, ANGR, VERT, INIT, SPEZ — AREAL

79

ENTWICKLUNGSSTUFEN: FLEGMON → LEV. 37 LAHMUS

#80 Lahmus™

TYP: Wasser/Psycho

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Konfusion	Psycho
-	Aussetzer	Normal
-	Kopfnuß	Normal
-	Heuler	Normal
-	Aquaknarre	Wasser
44	Amnesie	Psycho
55	Psychokinese	Psycho

WERTE: KP, ANGR, VERT, INIT, SPEZ — AREAL

80

ENTWICKLUNGSSTUFEN: FLEGMON → LEV. 37 LAHMUS

#81 Magnetilo™

TYP: Elektro

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Tackle	Normal
21	Ultraschall	Normal
25	Donnerschock	Elektro
29	Superschall	Normal
35	Donnerwelle	Elektro
41	Sternschauer	Normal
47	Kreideschrei	Normal

WERTE: KP, ANGR, VERT, INIT, SPEZ — AREAL

81

ENTWICKLUNGSSTUFEN: MAGNETILO → LEV. 30 MAGNETON

#82 Magneton™

TYP: Elektro

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Tackle	Normal
-	Ultraschall	Normal
-	Donnerschock	Elektro
-	Superschall	Normal
38	Donnerwelle	Elektro
46	Sternschauer	Normal
54	Kreideschrei	Normal

WERTE: KP, ANGR, VERT, INIT, SPEZ — AREAL

82

ENTWICKLUNGSSTUFEN: MAGNETILO → LEV. 30 MAGNETON

#83 Porenta™

TYP: Normal/Flug

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Schnabel	Flug
-	Sandwirbel	Normal
7	Silberblick	Normal
15	Furienschlag	Normal
23	Schwerttanz	Normal
31	Agilität	Psycho
39	Schlitzer	Normal

WERTE: KP, ANGR, VERT, INIT, SPEZ — AREAL

83

ENTWICKLUNGSSTUFEN: PORENTA

#84 Dodu™

TYP: Normal/Flug

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Schnabel	Flug
20	Heuler	Normal
24	Furienschlag	Normal
30	Bohrschnabel	Flug
36	Raserei	Normal
40	Triplette	Normal
44	Agilität	Psycho

WERTE: KP, ANGR, VERT, INIT, SPEZ — AREAL

84

ENTWICKLUNGSSTUFEN: DODU → LEV. 31 DODRI



85 Dodri™

TYP: Normal/Flug

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Schnabel	Flug
-	Heuler	Normal
-	Furienschlag	Normal
-	Bohrschnabel	Flug
39	Raserei	Normal
45	Triplette	Normal
51	Agilität	Psycho

ENTWICKLUNGSSTUFEN
DODU → LEV. 31 DODRI

86 Jurob™

TYP: Wasser

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Kopfnuß	Normal
30	Heuler	Normal
35	Aurorastrahl	Eis
40	Erholung	Psycho
45	Bodycheck	Normal
50	Eisstrahl	Eis

ENTWICKLUNGSSTUFEN
JUROB → LEV. 34 JUGONG

87 Jugong™

TYP: Wasser/Eis

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Kopfnuß	Normal
-	Heuler	Normal
35	Aurorastrahl	Eis
44	Erholung	Psycho
50	Bodycheck	Normal
56	Eisstrahl	Eis

ENTWICKLUNGSSTUFEN
JUROB → LEV. 34 JUGONG

88 Sleima™

TYP: Gift

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Pfund	Normal
-	Aussetzer	Normal
30	Giftwolke	Gift
33	Komprimator	Normal
37	Schlammbad	Gift
42	Härtner	Normal
48	Kreideschrei	Normal
55	Säurepanzer	Gift

ENTWICKLUNGSSTUFEN
SLEIMA → LEV. 38 SLEIMOK

89 Sleimok™

TYP: Gift

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Pfund	Normal
-	Aussetzer	Normal
-	Giftwolke	Gift
-	Komprimator	Normal
-	Schlammbad	Gift
45	Härtner	Normal
53	Kreideschrei	Normal
60	Säurepanzer	Gift

ENTWICKLUNGSSTUFEN
SLEIMA → LEV. 38 SLEIMOK

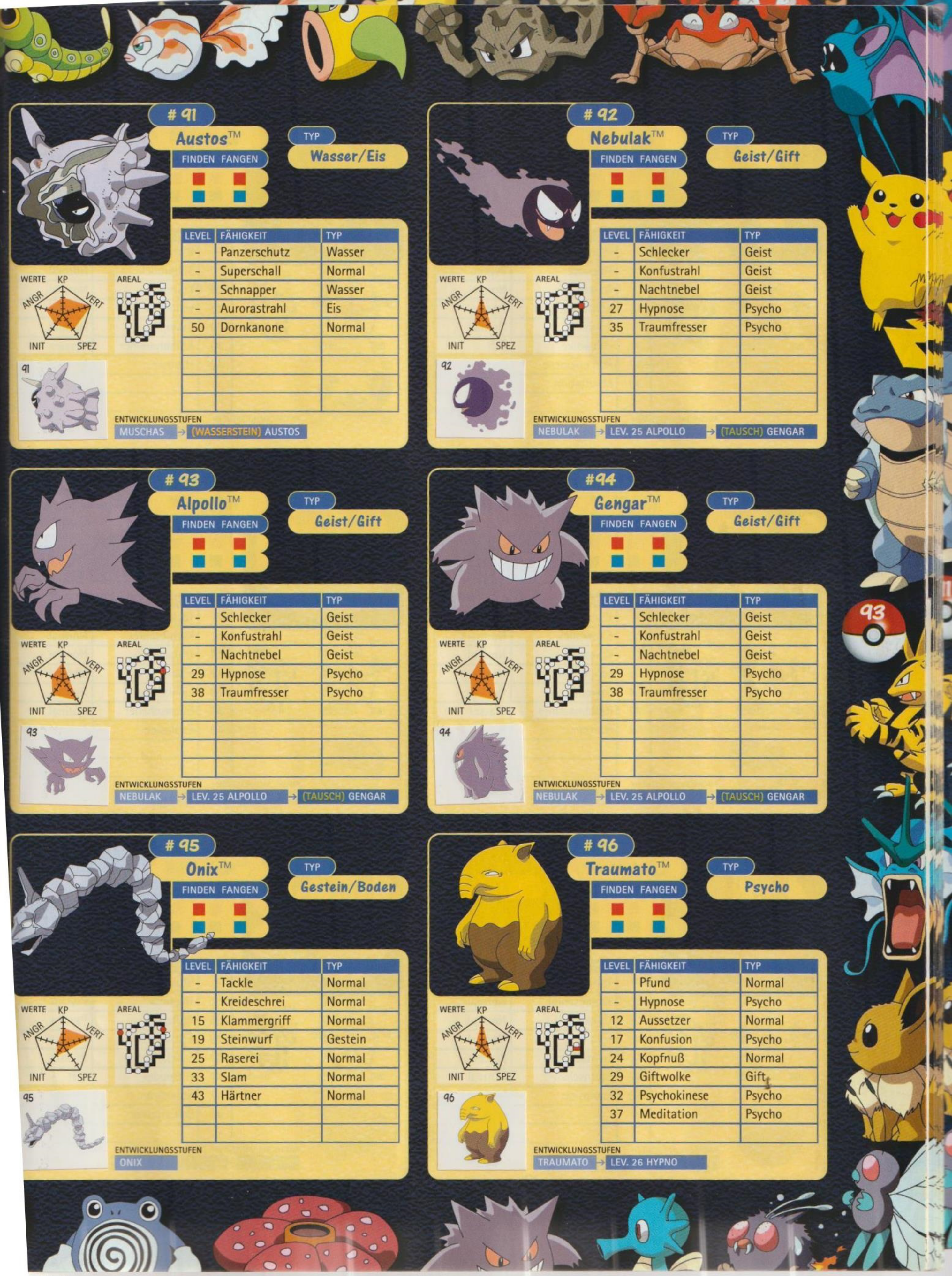
90 Muschas™

TYP: Wasser

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Tackle	Normal
-	Panzerschutz	Wasser
18	Superschall	Normal
23	Schnapper	Wasser
30	Aurorastrahl	Eis
39	Silberblick	Normal
50	Eisstrahl	Eis

ENTWICKLUNGSSTUFEN
MUSCHAS → (WASSERSTEIN) AUSTOS



91 Austos™

TYP: Wasser/Eis

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Panzerschutz	Wasser
-	Superschall	Normal
-	Schnapper	Wasser
-	Aurorastrahl	Eis
50	Dornkanone	Normal

WERTE KP ANGR VERT INIT SPEZ

AREAL

91

ENTWICKLUNGSSTUFEN: MUSCHAS → (WASSERSTEIN) AUSTOS

92 Nebulak™

TYP: Geist/Gift

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Schlecker	Geist
-	Konfustrahl	Geist
-	Nachtnebel	Geist
27	Hypnose	Psycho
35	Traumfresser	Psycho

WERTE KP ANGR VERT INIT SPEZ

AREAL

92

ENTWICKLUNGSSTUFEN: NEBULAK → LEV. 25 ALPOLLO → (TAUSCH) GENGAR

93 Alpollo™

TYP: Geist/Gift

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Schlecker	Geist
-	Konfustrahl	Geist
-	Nachtnebel	Geist
29	Hypnose	Psycho
38	Traumfresser	Psycho

WERTE KP ANGR VERT INIT SPEZ

AREAL

93

ENTWICKLUNGSSTUFEN: NEBULAK → LEV. 25 ALPOLLO → (TAUSCH) GENGAR

#94 Gengar™

TYP: Geist/Gift

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Schlecker	Geist
-	Konfustrahl	Geist
-	Nachtnebel	Geist
29	Hypnose	Psycho
38	Traumfresser	Psycho

WERTE KP ANGR VERT INIT SPEZ

AREAL

94

ENTWICKLUNGSSTUFEN: NEBULAK → LEV. 25 ALPOLLO → (TAUSCH) GENGAR

95 Onix™

TYP: Gestein/Boden

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Tackle	Normal
-	Kreideschrei	Normal
15	Klammergriff	Normal
19	Steinwurf	Gestein
25	Raserei	Normal
33	Slam	Normal
43	Härtner	Normal

WERTE KP ANGR VERT INIT SPEZ

AREAL

95

ENTWICKLUNGSSTUFEN: ONIX

96 Traumato™

TYP: Psycho

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Pfund	Normal
-	Hypnose	Psycho
12	Aussetzer	Normal
17	Konfusion	Psycho
24	Kopfnuß	Normal
29	Giftwolke	Gift
32	Psychokinese	Psycho
37	Meditation	Psycho

WERTE KP ANGR VERT INIT SPEZ

AREAL

96

ENTWICKLUNGSSTUFEN: TRAUMATO → LEV. 26 HYPNO



97 Hypno™

TYP: Psycho

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Pfund	Normal
-	Hypnose	Psycho
-	Aussetzer	Normal
-	Konfusion	Psycho
-	Kopfnuß	Normal
33	Giftwolke	Gift
37	Psychokinese	Psycho
43	Meditation	Psycho

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

97

ENTWICKLUNGSSTUFEN: TRAUMATO → LEV. 26 HYPNO

98 Krabby™

TYP: Wasser

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Blubber	Wasser
-	Silberblick	Normal
20	Klammer	Normal
25	Guillotine	Normal
30	Stampfer	Normal
35	Krabbhammer	Wasser
40	Härtner	Normal

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

98

ENTWICKLUNGSSTUFEN: KRABBY → LEV. 28 KINGLER

99 Kingler™

TYP: Wasser

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Blubber	Wasser
-	Silberblick	Normal
-	Klammer	Normal
-	Guillotine	Normal
34	Stampfer	Normal
42	Krabbhammer	Wasser
49	Härtner	Normal

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

99

ENTWICKLUNGSSTUFEN: KRABBY → LEV. 28 KINGLER

100 Voltobal™

TYP: Elektro

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Tackle	Normal
-	Kreideschrei	Normal
17	Ultraschall	Normal
22	Finale	Normal
29	Lichtschild	Psycho
36	Sternschauer	Normal
43	Explosion	Normal

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

100

ENTWICKLUNGSSTUFEN: VOLTOBAL → LEV. 30 LEKTROBAL

101 Lektrobal™

TYP: Elektro

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Tackle	Normal
-	Kreideschrei	Normal
-	Ultraschall	Normal
-	Finale	Normal
-	Lichtschild	Psycho
40	Sternschauer	Normal
50	Explosion	Normal

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

101

ENTWICKLUNGSSTUFEN: VOLTOBAL → LEV. 30 LEKTROBAL

102 Owei™

TYP: Pflanze/Psycho

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Stakkato	Normal
-	Hypnose	Psycho
25	Reflektor	Psycho
28	Egelsamen	Pflanze
32	Stachelspore	Pflanze
37	Giftpuder	Gift
42	Solarstrahl	Pflanze
48	Schlafpuder	Pflanze

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

102

ENTWICKLUNGSSTUFEN: OWEI → (BLATTSTEIN) KOKOWEI

#103 Kokowei™



TYP: Pflanze/Psycho

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Stakkato	Normal
-	Hypnose	Psycho
28	Stampfer	Normal

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

103

ENTWICKLUNGSSTUFEN: OWEI → (BLATTSTEIN) KOKOWEI

#104 Tragosso™

TYP: Boden

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Knochenkeule	Boden
-	Heuler	Normal
25	Silberblick	Normal
31	Energiefokus	Normal
38	Fuchtler	Normal
43	Knochmerang	Boden
46	Raserei	Normal

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

104

ENTWICKLUNGSSTUFEN: TRAGOSSO → LEV. 28 KNOGGA

#105 Knogga™



TYP: Boden

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Knochenkeule	Boden
-	Heuler	Normal
-	Silberblick	Normal
33	Energiefokus	Normal
41	Fuchtler	Normal
48	Knochmerang	Boden
55	Raserei	Normal

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

105

ENTWICKLUNGSSTUFEN: TRAGOSSO → LEV. 28 KNOGGA

#106 Kicklee™



TYP: Kampf

FINDEN FANGEN

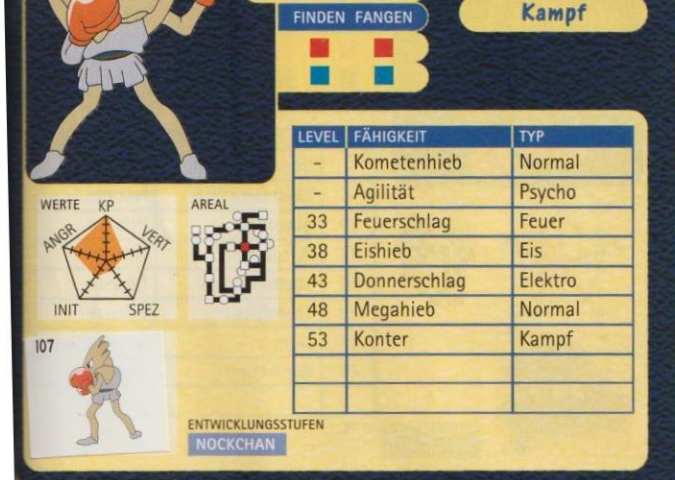
LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Doppelkick	Kampf
-	Meditation	Psycho
33	Fegekick	Kampf
38	Sprungkick	Kampf
43	Energiefokus	Normal
48	Turmkick	Kampf
53	Megakick	Normal

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

106

ENTWICKLUNGSSTUFEN: KICKLEE

#107 Nockchan™



TYP: Kampf

FINDEN FANGEN

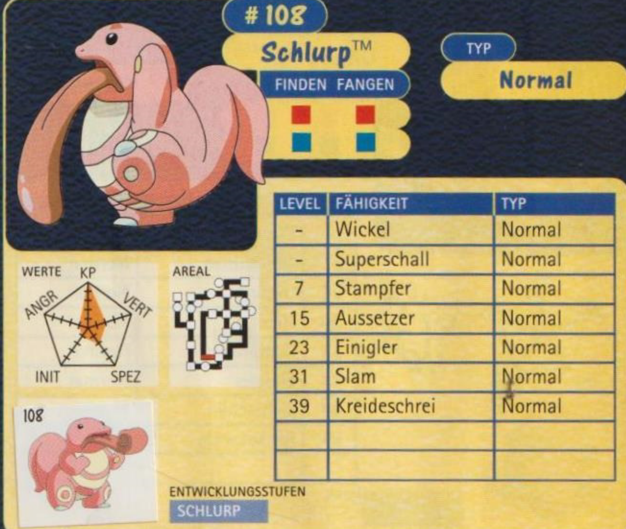
LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Kometenhieb	Normal
-	Agilität	Psycho
33	Feuerschlag	Feuer
38	Eishieb	Eis
43	Donnerschlag	Elektro
48	Megahieb	Normal
53	Konter	Kampf

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

107

ENTWICKLUNGSSTUFEN: NOCKCHAN

#108 Schlurp™



TYP: Normal

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Wickel	Normal
-	Superschall	Normal
7	Stampfer	Normal
15	Aussetzer	Normal
23	Einigler	Normal
31	Slam	Normal
39	Kreideschrei	Normal

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

108

ENTWICKLUNGSSTUFEN: SCHLURP



109 Smogon™

TYP: Gift

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Tackle	Flug
-	Smog	Gift
32	Schlammbad	Gift
37	Rauchwolke	Normal
40	Finale	Normal
45	Dunkelnebel	Eis
48	Explosion	Normal

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN: SMOGON → LEV. 35 SMOGMOG

110 Smogmog™

TYP: Gift

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Tackle	Flug
-	Smog	Gift
-	Schlammbad	Gift
39	Rauchwolke	Normal
43	Finale	Normal
49	Dunkelnebel	Eis
53	Explosion	Normal

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN: SMOGON → LEV. 35 SMOGMOG

111 Rihorn™

TYP: Boden/Gestein

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Hornattacke	Normal
30	Stampfer	Normal
35	Rutenschlag	Normal
40	Furienschlag	Normal
45	Hornbohrer	Normal
50	Silberblick	Normal
55	Bodycheck	Normal

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN: RIHORN → LEV. 42 RIZEROS

112 Rizeros™

TYP: Boden/Gestein

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Hornattacke	Normal
-	Stampfer	Normal
-	Rutenschlag	Normal
-	Furienschlag	Normal
48	Hornbohrer	Normal
55	Silberblick	Normal
64	Bodycheck	Normal

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN: RIHORN → LEV. 42 RIZEROS

113 Chaneira™

TYP: Normal

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Pfund	Normal
-	Duplexhieb	Normal
24	Gesang	Normal
30	Heuler	Normal
38	Komprimator	Normal
44	Einigler	Normal
48	Lichtschild	Psycho
54	Risikotackle	Normal

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN: CHANEIRA →

114 Tangela™

TYP: Pflanze

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Umklammerung	Normal
-	Klammergriff	Normal
29	Absorber	Pflanze
32	Giftpuder	Gift
36	Stachelspore	Pflanze
39	Schlafpuder	Pflanze
45	Slam	Normal
49	Wachstum	Normal

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN: TANGELA



115 Kangama™

TYP: Normal

FINDEN FANGEN

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR

AREAL

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Kometenhieb	Normal
-	Raserei	Normal
26	Biss	Normal
31	Rutenschlag	Normal
36	Megahieb	Normal
41	Silberblick	Normal
46	Irrschlag	Normal

115

ENTWICKLUNGSSTUFEN: KANGAMA

116 Seeper™

TYP: Wasser

FINDEN FANGEN

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR

AREAL

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Blubber	Wasser
19	Rauchwolke	Normal
24	Silberblick	Normal
30	Aquaknarre	Wasser
37	Agilität	Psycho
45	Hydropumpe	Wasser

116

ENTWICKLUNGSSTUFEN: SEEPER → LEV. 32 SEEMON

117 Seemon™

TYP: Wasser

FINDEN FANGEN

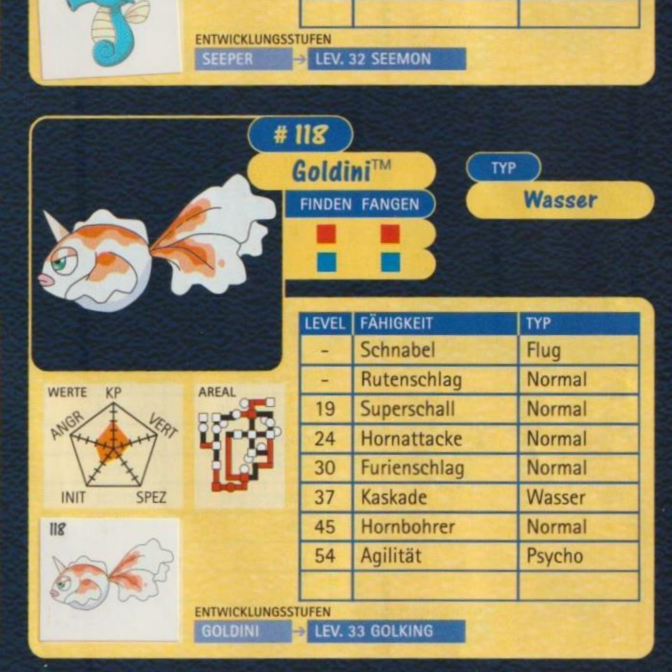
WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR

AREAL

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Blubber	Wasser
-	Rauchwolke	Normal
-	Silberblick	Normal
-	Aquaknarre	Wasser
41	Agilität	Psycho
52	Hydropumpe	Wasser

117

ENTWICKLUNGSSTUFEN: SEEPER → LEV. 32 SEEMON



118 Goldini™

TYP: Wasser

FINDEN FANGEN

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR

AREAL

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Schnabel	Flug
-	Rutenschlag	Normal
19	Superschall	Normal
24	Hornattacke	Normal
30	Furienschlag	Normal
37	Kaskade	Wasser
45	Hornbohrer	Normal
54	Agilität	Psycho

118

ENTWICKLUNGSSTUFEN: GOLDINI → LEV. 33 GOLKING



119 Golking™

TYP: Wasser

FINDEN FANGEN

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR

AREAL

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Schnabel	Flug
-	Rutenschlag	Normal
-	Superschall	Normal
-	Hornattacke	Normal
-	Furienschlag	Normal
39	Kaskade	Wasser
48	Hornbohrer	Normal
54	Agilität	Psycho

119

ENTWICKLUNGSSTUFEN: GOLDINI → LEV. 33 GOLKING



120 Sterndu™

TYP: Wasser

FINDEN FANGEN

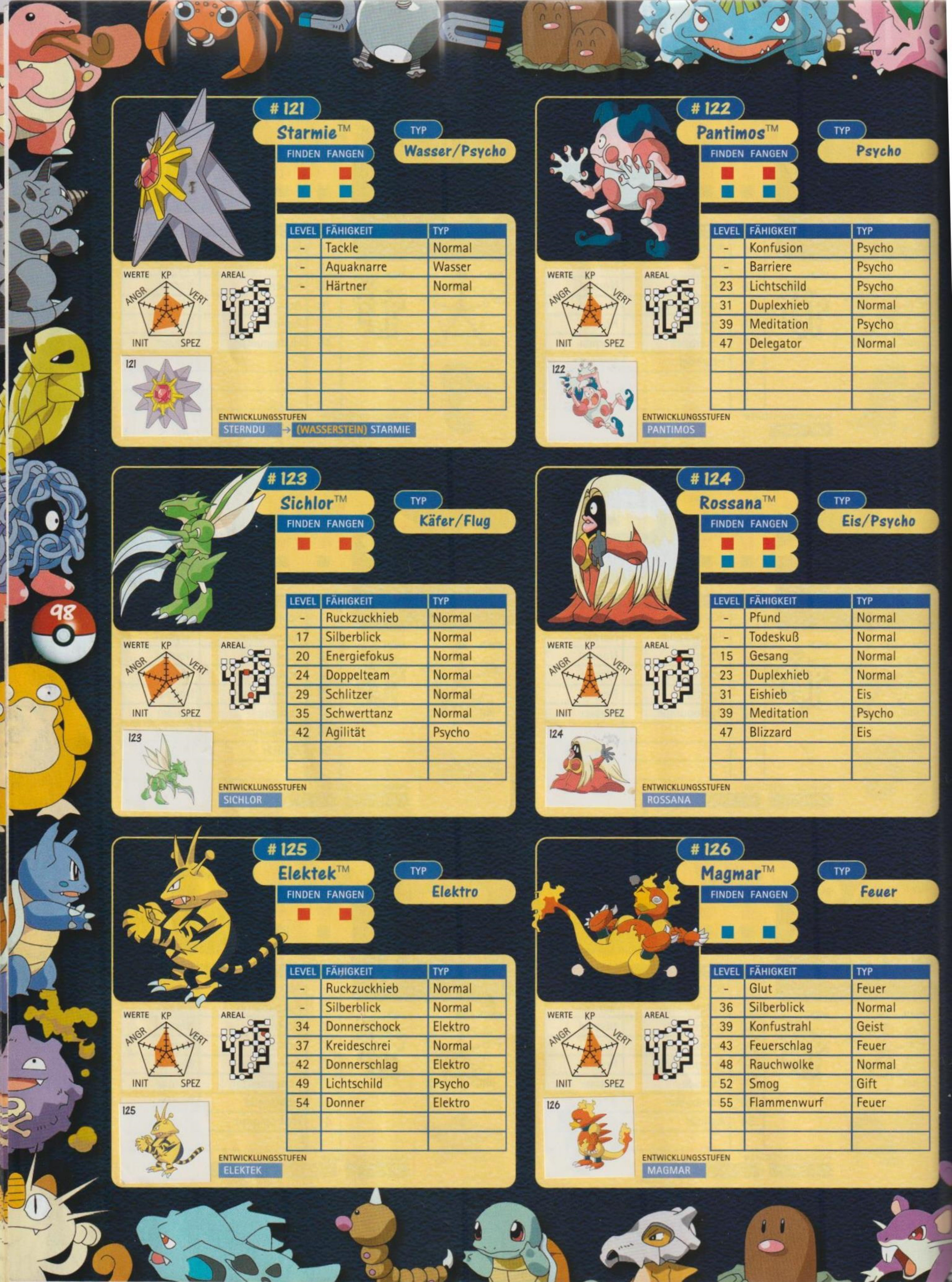
WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR

AREAL

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Tackle	Normal
17	Aquaknarre	Wasser
22	Härtner	Normal
27	Genesung	Normal
32	Sternschauer	Normal
37	Komprimator	Normal
42	Lichtschild	Psycho
47	Hydropumpe	Wasser

120

ENTWICKLUNGSSTUFEN: STERNDU → (WASSERSTEIN) STARMIE



121 Starmie™

TYP: Wasser/Psycho

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Tackle	Normal
-	Aquaknarre	Wasser
-	Härtner	Normal

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR

AREAL

121

ENTWICKLUNGSSTUFEN: STERNDU → (WASSERSTEIN) STARMIE

122 Pantimos™

TYP: Psycho

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Konfusion	Psycho
-	Barriere	Psycho
23	Lichtschild	Psycho
31	Duplexhieb	Normal
39	Meditation	Psycho
47	Delegator	Normal

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR

AREAL

122

ENTWICKLUNGSSTUFEN: PANTIMOS

123 Sichlor™

TYP: Käfer/Flug

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Ruckzuckhieb	Normal
17	Silberblick	Normal
20	Energiefokus	Normal
24	Doppelteam	Normal
29	Schlitzer	Normal
35	Schwerttanz	Normal
42	Agilität	Psycho

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR

AREAL

123

ENTWICKLUNGSSTUFEN: SICHLOR

124 Rossana™

TYP: Eis/Psycho

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Pfund	Normal
-	Todeskuß	Normal
15	Gesang	Normal
23	Duplexhieb	Normal
31	Eishieb	Eis
39	Meditation	Psycho
47	Blizzard	Eis

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR

AREAL

124

ENTWICKLUNGSSTUFEN: ROSSANA

125 Elektek™

TYP: Elektro

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Ruckzuckhieb	Normal
-	Silberblick	Normal
34	Donnerschock	Elektro
37	Kreideschrei	Normal
42	Donnerschlag	Elektro
49	Lichtschild	Psycho
54	Donner	Elektro

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR

AREAL

125

ENTWICKLUNGSSTUFEN: ELEKTEK

126 Magmar™

TYP: Feuer

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Glut	Feuer
36	Silberblick	Normal
39	Konfustrahl	Geist
43	Feuerschlag	Feuer
48	Rauchwolke	Normal
52	Smog	Gift
55	Flammenwurf	Feuer

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR

AREAL

126

ENTWICKLUNGSSTUFEN: MAGMAR



127 Pinsir™

TYP: Käfer

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Klammer	Normal
25	Geowurf	Kampf
30	Guillotine	Normal
36	Energiefokus	Normal
43	Härtner	Normal
49	Schlitzer	Normal
54	Schwerttanz	Normal

WERTE: KP, ANGR, VERT, INIT, SPEZ — AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN: PINSIR

128 Tauros™

TYP: Normal

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Tackle	Normal
21	Stampfer	Normal
28	Rutenschlag	Normal
35	Silberblick	Normal
44	Raserei	Normal
51	Bodycheck	Normal

WERTE: KP, ANGR, VERT, INIT, SPEZ — AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN: TAUROS

129 Karpador™

TYP: Wasser

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Platscher	Normal
15	Tackle	Normal

WERTE: KP, ANGR, VERT, INIT, SPEZ — AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN: KARPADOR → LEV. 20 GARADOS

130 Garados™

TYP: Wasser/Flug

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
20	Biß	Normal
25	Drachenwut	Drache
32	Silberblick	Normal
41	Hydropumpe	Wasser
52	Hyperstrahl	Normal

WERTE: KP, ANGR, VERT, INIT, SPEZ — AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN: KARPADOR → LEV. 20 GARADOS

131 Lapras™

TYP: Wasser/Eis

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Aquaknarre	Wasser
-	Heuler	Normal
16	Gesang	Normal
20	Weißnebel	Eis
25	Bodyslam	Normal
31	Konfustrahl	Geist
38	Eisstrahl	Eis
46	Hydropumpe	Wasser

WERTE: KP, ANGR, VERT, INIT, SPEZ — AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LAPRAS

132 Ditto™

TYP: Normal

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Wandler	Normal

WERTE: KP, ANGR, VERT, INIT, SPEZ — AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN: DITTO



#133 Evoli™

TYP: Normal

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Tackle	Normal
-	Sandwirbel	Normal
27	Ruckzuckhieb	Normal
31	Rutenschlag	Normal
37	Biss	Normal
45	Bodycheck	Normal

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN: EVOLI → WEITERENTWICKLUNG JE NACH WAHL DES STEINES

#134 Aquana™

TYP: Wasser

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Tackle	Normal
-	Sandwirbel	Normal
27	Ruckzuckhieb	Normal
31	Aquaknarre	Wasser
37	Rutenschlag	Normal
40	Biss	Normal
42	Säurepanzer	Gift
44	Dunkelnebel	Eis
48	Weißnebel	Eis
54	Hydropumpe	Wasser

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN: EVOLI → (WASSERSTEIN) AQUANA

#135 Blitza™

TYP: Elektro

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Tackle	Normal
-	Sandwirbel	Normal
27	Ruckzuckhieb	Normal
31	Donnerschock	Elektro
37	Rutenschlag	Normal
40	Donnerwelle	Elektro
42	Doppelkick	Kampf
44	Agilität	Psycho
48	Nadelrakete	Käfer
54	Donner	Elektro

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN: EVOLI → (DONNERSTEIN) BLITZA

#136 Flamara™

TYP: Feuer

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Tackle	Normal
-	Sandwirbel	Normal
27	Ruckzuckhieb	Normal
31	Glut	Feuer
37	Rutenschlag	Normal
40	Biss	Normal
42	Silberblick	Normal
44	Feuerwirbel	Feuer
48	Raserei	Normal
54	Flammenwurf	Feuer

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN: EVOLI (FEUERSTEIN) FLAMARA

#137 Porygon™

TYP: Normal

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Tackle	Normal
-	Schärfer	Normal
-	Umwandlung	Normal
23	Psystrahl	Psycho
28	Härtner	Normal
35	Agilität	Psycho
42	Triplette	Normal

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN: PORYGON

#138 Amonitas™

TYP: Gestein/Wasser

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Aquaknarre	Wasser
-	Panzerschutz	Wasser
34	Hornattacke	Normal
39	Silberblick	Normal
46	Dornkanone	Normal
53	Hydropumpe	Wasser

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR — AREAL

ENTWICKLUNGSSTUFEN: AMONITAS → LEV. 40 AMOROSO

#139 Amoroso™

TYP: Gestein/Wasser

FINDEN | FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Aquaknarre	Wasser
-	Panzerschutz	Wasser
-	Hornattacke	Normal
-	Silberblick	Normal
44	Dornkanone	Normal
49	Hydropumpe	Wasser

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR

AREAL

139

ENTWICKLUNGSSTUFEN: AMONITAS → LEV. 40 AMOROSO



#140 Kabuto™

TYP: Gestein/Wasser

FINDEN | FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Kratzer	Normal
-	Härtner	Normal
34	Absorber	Pflanze
39	Schlitzer	Normal
44	Silberblick	Normal
49	Hydropumpe	Wasser

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR

AREAL

140

ENTWICKLUNGSSTUFEN: KABUTO → LEV. 40 KABUTOPS

#141 Kabutops™

TYP: Gestein/Wasser

FINDEN | FANGEN

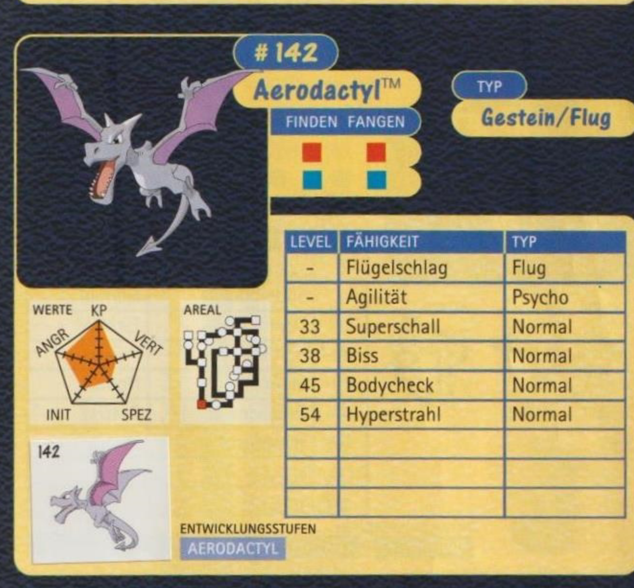
LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Kratzer	Normal
-	Härtner	Normal
-	Absorber	Pflanze
-	Schlitzer	Normal
46	Silberblick	Normal
53	Hydropumpe	Wasser

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR

AREAL

141

ENTWICKLUNGSSTUFEN: KABUTO → LEV. 40 KABUTOPS



#142 Aerodactyl™

TYP: Gestein/Flug

FINDEN | FANGEN

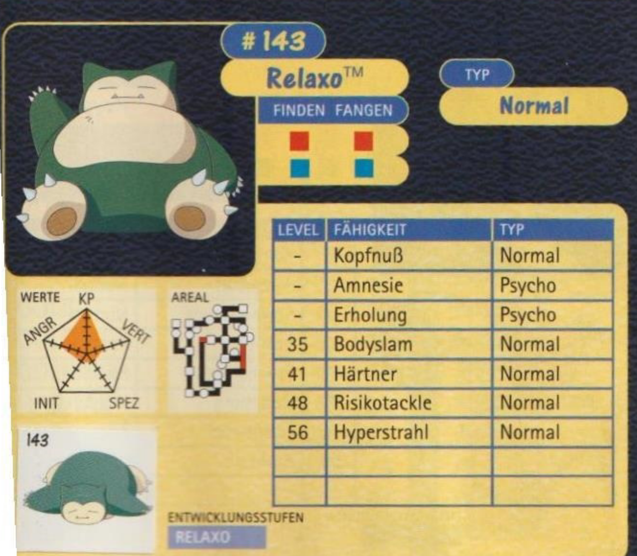
LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Flügelschlag	Flug
-	Agilität	Psycho
33	Superschall	Normal
38	Biss	Normal
45	Bodycheck	Normal
54	Hyperstrahl	Normal

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR

AREAL

142

ENTWICKLUNGSSTUFEN: AERODACTYL



#143 Relaxo™

TYP: Normal

FINDEN | FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Kopfnuß	Normal
-	Amnesie	Psycho
-	Erholung	Psycho
35	Bodyslam	Normal
41	Härtner	Normal
48	Risikotackle	Normal
56	Hyperstrahl	Normal

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR

AREAL

143

ENTWICKLUNGSSTUFEN: RELAXO



#144 Arktos™

TYP: Eis/Flug

FINDEN | FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Schnabel	Flug
-	Eisstrahl	Eis
51	Blizzard	Eis
55	Agilität	Psycho
60	Weißnebel	Eis

WERTE: KP, VERT, SPEZ, INIT, ANGR

AREAL

144

ENTWICKLUNGSSTUFEN: ARKTOS





#145 Zapdos™

TYP: Elektro/Flug

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Donnerschock	Elektro
-	Bohrschnabel	Flug
51	Donner	Elektro
55	Agilität	Psycho
60	Lichtschild	Psycho

WERTE KP VERT SPEZ INIT ANGR — AREAL

145

ENTWICKLUNGSSTUFEN: ZAPDOS

#146 Lavados™

TYP: Feuer/Flug

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Schnabel	Flug
-	Feuerwirbel	Feuer
51	Silberblick	Normal
55	Agilität	Psycho
60	Himmelsfeger	Flug

WERTE KP VERT SPEZ INIT ANGR — AREAL

146

ENTWICKLUNGSSTUFEN: LAVADOS

#147 Dratini™

TYP: Drache

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Wickel	Normal
-	Silberblick	Normal
10	Donnerwelle	Elektro
20	Agilität	Psycho
30	Slam	Normal
40	Drachenwut	Drache
50	Hyperstrahl	Normal

WERTE KP VERT SPEZ INIT ANGR — AREAL

147

ENTWICKLUNGSSTUFEN: DRATINI → LEV. 30 DRAGONIR → LEV. 55 DRAGORAN

#148 Dragonir™

TYP: Drache

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Wickel	Normal
-	Silberblick	Normal
-	Donnerwelle	Elektro
-	Agilität	Psycho
35	Slam	Normal
45	Drachenwut	Drache
55	Hyperstrahl	Normal

WERTE KP VERT SPEZ INIT ANGR — AREAL

148

ENTWICKLUNGSSTUFEN: DRATINI → LEV. 30 DRAGONIR → LEV. 55 DRAGORAN

#149 Dragoran™

TYP: Drache/Flug

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Wickel	Normal
-	Silberblick	Normal
-	Donnerwelle	Elektro
-	Agilität	Psycho
-	Slam	Normal
-	Drachenwut	Drache
60	Hyperstrahl	Normal

WERTE KP VERT SPEZ INIT ANGR — AREAL

149

ENTWICKLUNGSSTUFEN: DRATINI → LEV. 30 DRAGONIR → LEV. 55 DRAGORAN

#150 Mewtu™

TYP: Psycho

FINDEN FANGEN

LEVEL	FÄHIGKEIT	TYP
-	Konfusion	Psycho
-	Aussetzer	Normal
-	Sternschauer	Normal
63	Barriere	Psycho
66	Psychokinese	Psycho
70	Genesung	Normal
75	Weißnebel	Eis
81	Amnesie	Psycho

WERTE KP VERT SPEZ INIT ANGR — AREAL

150

ENTWICKLUNGSSTUFEN: MEWTU



Pokémon-Übersicht

NAME	POKéMON NR.	SEITE TRAINER-HANDBUCH
ABRA	63	31
AERODACTYL	142	67
ALPOLLO	93	47
AMONITAS	138	67
AMOROSO	139	67
AQUANA	134	41
ARBOK	24	70
ARKANI	59	40
ARKTOS	144	65
AUSTOS	91	65
BIBOR	15	23
BISAFLOR	03	18
BISAKNOSP	02	18
BISASAM	01	18
BLITZA	135	41
BLUZUK	48	56
CHANEIRA	113	60
DIGDA	50	36
DIGDRI	51	36
DITTO	132	76
DODRI	85	75
DODU	84	59
DRAGONIR	148	66
DRAGORAN	149	66
DRATINI	147	66
DUFLOR	44	55
ELEKTEK	125	62
ENTON	54	64
ENTORON	55	64
EVOLI	133	41
FLAMARA	136	41
FLEGMON	79	64
FUKANO	58	40
GALLOPA	78	68
GARADOS	130	66
GENGAR	94	47
GEOROK	75	27
GEOWAZ	76	27
GIFLOR	45	55
GLUMANDA	04	19
GLURAK	06	19
GLUTEXO	05	19
GOLBAT	42	64
GOLDINI	118	66
GOLKING	119	66
HABITAK	21	26
HORNLIU	13	23
HYPNO	97	76
IBITAK	22	61
JUGONG	87	65
JUROB	86	65
KABUTO	140	67
KABUTOPS	141	67
KADABRA	64	75
KANGAMA	115	58
KARPADOR	129	66
KICKLEE	106	50
KINGLER	99	64
KLEINSTEIN	74	27
KNOFENSA	69	31
KNOGGA	105	71
KNUDDELUFF	40	75
KOKOWEI	103	60
KOKUNA	14	23
KRABBY	98	64
LAHMUS	80	64
LAPRAS	131	54
LAVADOS	146	72
LEKTROBAL	101	76
MACHOLLO	66	38
MACHOMEI	68	71
MAGMAR	126	69
MAGNETILO	81	62
MAGNETON	82	62
MASCHOCK	67	71
MAUZI	52	32
MENKI	56	32
MEWTU	150	76
MUSCHAS	90	65
MYRAPLA	43	31
NEBULAK	92	47
NIDOKING	34	59
NIDOQUEEN	31	59
NIDORAN ♀	29	59
NIDORAN ♂	32	59
NIDORINA	30	35
NIDORINO	33	59
NOCKCHAN	107	50
OMOT	49	59
ONIX	95	38
OWEI	102	60
PANTIMOS	122	20
PARAS	46	27
PARASEK	47	58
PIEPI	35	27
PIKACHU	25	22
PINSIR	127	60
PIXI	36	27
PONITA	77	68
PORENTA	83	33
PORYGON	137	43
PUMMELUFF	39	26
QUAPPO	62	66
QUAPSEL	60	66
QUAPUTZI	61	66
RAICHU	26	62
RASAFF	57	32
RATTFRATZ	19	19
RATTIKARL	20	61
RAUPY	10	23
RELAXO	143	56
RETTAN	23	28
RIHORN	111	59
RIZEROS	112	76
ROSSANA	124	29
SAFCON	11	23
SANDAMER	28	70
SANDAN	27	28
SARZENIA	71	56
SCHIGGY	07	19
SCHILLOK	08	19
SCHLURP	108	61
SEEMON	117	66
SEEPER	116	66
SICHLOR	123	60
SIMSALA	65	75
SLEIMA	88	68
SLEIMOK	89	68
SMETTBO	12	23
SMOGMOG	110	68
SMOGON	109	68
SNOBILIKAT	53	32
STARMIE	121	64
STERNDU	120	64
TANGELA	114	69
TAUBOGA	17	55
TAUBOSS	18	55
TAUBSI	16	19
TAUROS	128	60
TENTACHA	72	63
TENTOXA	73	63
TRAGOSSO	104	48
TRAUMATO	96	35
TURTOK	09	19
ULTRIGARIA	70	56
VOLTOBAL	100	37
VULNONA	38	40
VULPIX	37	40
ZAPDOS	145	62
ZUBAT	41	26

Fähigkeiten und Attacken

Fähigkeit	Typ	PP	Besonders effektiv bei Typ:	Effekt	Durch
Absorber	Pflanze	20	Wasser, Boden, Gestein	Euer Pokémon absorbiert die Hälfte des angerichteten Schadens.	Level
Agilität	Psycho	30		Erhöht den Initiativwert Eures Pokémon kurzzeitig.	Level
Amnesie	Psycho	20		Erhöht den Spezialwert Eures Pokémon kurzzeitig.	Level
Aquaknarre	Wasser	25	Feuer, Boden, Gestein	Schädigt den Gegner und verringert seine Geschwindigkeit kurzzeitig.	TM 12
Aurorastrahl	Eis	20	Pflanze, Boden, Flug, Gestein	Schädigt, friert den Gegner eventuell ein und verringert den Angriffswert.	Level
Aussetzer	Normal	20		Hält Euren Gegner davon ab, eine bestimmte Attacke einzusetzen.	Level
Barriere	Psycho	30		Erhöht den Defensivwert Eures Pokémon kurzzeitig.	Level
Biss	Normal	25		Schädigt Gegner und vertreibt diese eventuell.	Level
Blättertanz	Pflanze	20	Wasser, Boden, Gestein	Schädigt Gegner, verwirrt aber Euer Pokémon.	Level
Blitz	Normal	20		Verleiht Eurem Pokémon die Fähigkeit, dunkle Höhlen zu erhellen.	VM 05
Blizzard	Eis	5	Boden, Pflanze, Flug, Drache	Schädigt Gegner und friert diese eventuell ein.	TM 14
Blubber	Wasser	30	Boden, Gestein	Schädigt Gegner und verringert deren Geschwindigkeit kurzzeitig.	Level
Blubbstrahl	Wasser	20	Boden, Gestein	Schädigt Gegner und verringert deren Geschwindigkeit kurzzeitig.	TM 11
Blutsauger	Käfer	15	Pflanze, Psycho	Euer Pokémon absorbiert einige KP vom Gegner.	Level
Bodycheck	Normal	20		Schädigt Gegner, Euer Pokémon erhält selbst 1/4 des angerichteten Schadens.	TM 09
Bodyslam	Normal	15		Schädigt Gegner und paralysiert diese eventuell.	TM 08
Bohrschnabel	Flug	20	Pflanze, Kampf, Käfer	Schädigt den Gegner.	Level
Brüller	Normal	20		Vertreibt den augenblicklichen Gegner (nicht in Trainerkämpfen).	Level
Delegator	Normal	10		Schickt einen Klon in den Kampf (sehr effektiv).	TM 50
Donner	Elektro	10	Wasser, Flug	Schädigt Gegner und paralysiert diese eventuell.	TM 25
Donnerblitz	Elektro	15	Wasser, Flug	Schädigt Gegner und paralysiert diese eventuell.	TM 24
Donnerschlag	Elektro	15	Wasser, Flug	Schädigt Gegner und paralysiert diese eventuell.	Level
Donnerschock	Elektro	30	Wasser, Flug	Schädigt Gegner und paralysiert diese eventuell.	Level
Donnerwelle	Elektro	20		Paralysiert den Gegner.	TM 45
Doppelkick	Kampf	30	Normal, Eis, Gestein	Euer Pokémon greift zweimal nacheinander an.	Level
Doppelteam	Normal	15		Steigert Eure Chance, gegnerischen Attacken auszuweichen.	TM 32
Dornkanone	Normal	15		Euer Pokémon greift 2 – 5mal hintereinander an.	Level
Drachenwut	Drache	10		Richtet 40 KP Schaden an, bzw. viertelt die Energie des Gegners.	TM 23
Dunkelnebel	Eis	30		Heilt alle Statusveränderungen an beiden kämpfenden Pokémon.	Level
Duonadel	Käfer	20	Pflanze, Psycho	Euer Pokémon greift zweimal an und vergiftet den Gegner eventuell.	Level
Duplexhieb	Normal	10		Euer Pokémon greift 2 – 5mal hintereinander an.	Level
Egelsamen	Pflanze	10		Euer Pokémon absorbiert in jeder Runde einige KP vom Gegner.	Level
Eierbombe	Normal	10		Euer Pokémon greift 2 – 5mal hintereinander an.	TM 37
Einigler	Normal	40		Steigert den Verteidigungswert Eures Pokémon kurzzeitig.	Level
Eishieb	Eis	15	Pflanze, Drache, Boden, Flug	Schädigt Gegner und friert diese eventuell ein.	Level
Eisstrahl	Eis	10	Pflanze, Drache, Boden, Flug	Schädigt Gegner und friert diese eventuell ein.	TM 13
Energiefokus	Normal	30		Erhöht Eure Chancen für einen Volltreffer.	Level
Erdbeben	Boden	10	Feuer, Elektro, Gift, Gestein	Wirkungslos gegen Flug-Pokémon.	TM 26
Erholung	Psycho	10		Dadurch erhält Euer Pokémon alle KP zurück, setzt aber 2 Runden aus.	TM 44
Explosion	Normal	5		Gegner wird besiegt, das eigene Pokémon verliert das Bewußtsein.	TM 47
Fadenschuß	Käfer	40		Verringert die Beweglichkeit (INIT) des Gegners kurzzeitig.	Level
Fegekick	Kampf	15	Normal, Eis, Gestein	Schädigt Gegner und vertreibt diese eventuell.	Level
Feuerschlag	Feuer	15	Pflanze, Eis, Käfer	Schädigt Gegner und verbrennt diese eventuell.	Level
Feuersturm	Feuer	5	Pflanze, Eis, Käfer	Schädigt Gegner und verbrennt diese eventuell.	TM 38
Feuerwirbel	Feuer	5	Pflanze, Eis, Käfer	Euer Pokémon greift 2 – 5mal hintereinander an.	Level
Finale	Normal	5		Schädigt Gegner, aber Euer Pokémon verliert dabei das Bewußtsein.	TM 36
Flammenwurf	Feuer	15	Pflanze, Eis, Käfer	Schädigt Gegner und verbrennt diese eventuell.	Level
Fliegen	Flug	15	Pflanze, Kampf, Käfer	Euer Pokémon fliegt und greift den Gegner dann aus der Luft an.	VM 02
Flügelschlag	Flug	35	Pflanze, Kampf. Käfer	Schädigt den Gegner.	Level
Fuchtler	Normal	20		Schädigt Gegner, verwirrt dabei aber Euer Pokémon.	Level
Furienschlag	Normal	20		Euer Pokémon greift 2 – 5mal hintereinander an.	Level
Fußkick	Kampf	20	Normal, Eis, Gestein	Schädigt Gegner und vertreibt diese eventuell.	Level
Geduld	Normal	10		Euer Pokémon wartet einige Runden und richtet doppelten Schaden an.	TM 34
Genesung	Normal	20		Stellt 50% der KP Eures Pokémon wieder her.	Level
Geowurf	Kampf	20		Schädigt Gegner entsprechend dem Erfahrungslevel Eures Pokémon.	TM 19

Fähigkeiten und Attacken

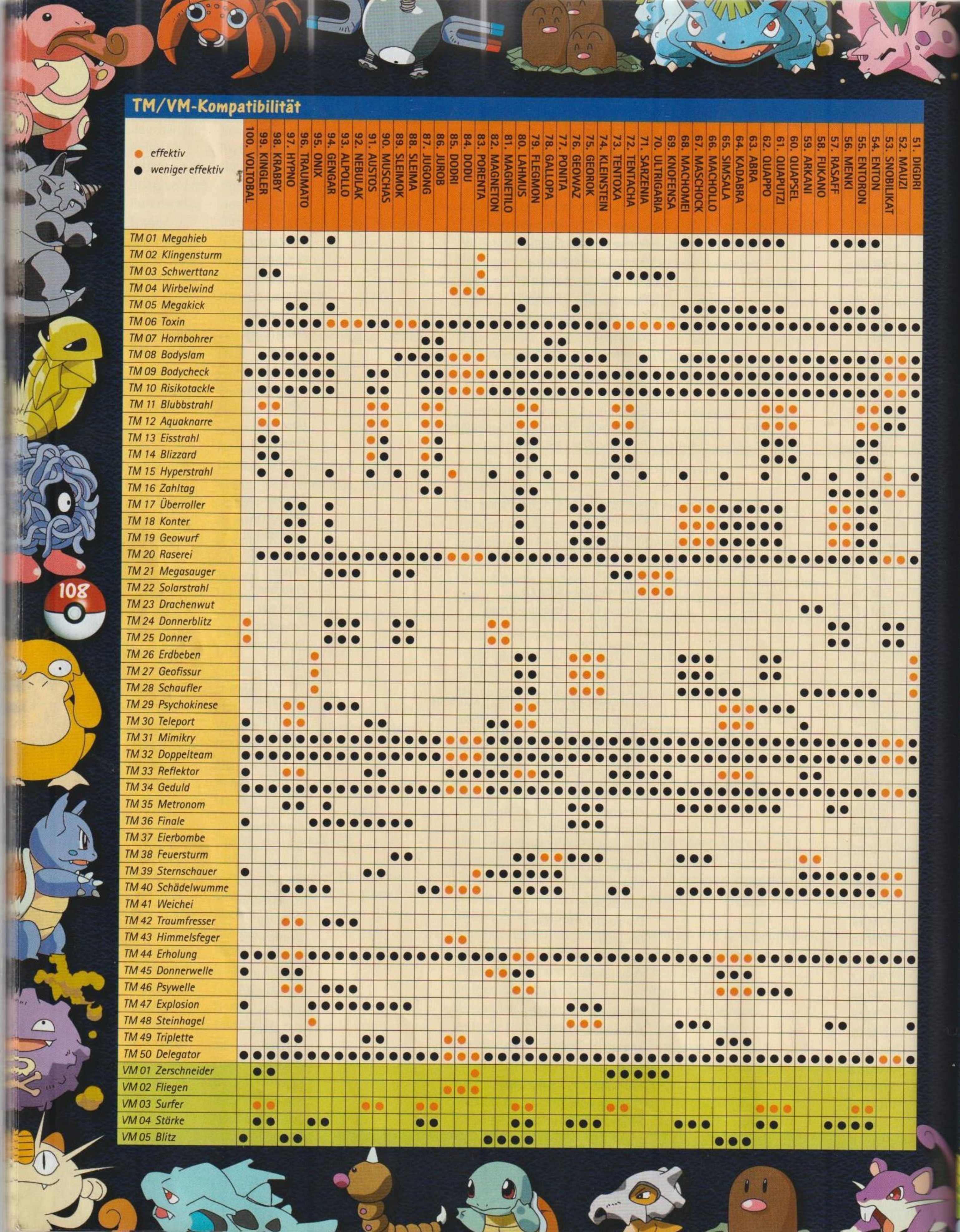
Fähigkeit	Typ	PP	Besonders effektiv bei Typ:	Effekt	Durch
Geofissur	Boden	5		Ist diese Attacke erfolgreich, wird der Gegner sofort besiegt.	TM 27
Gesang	Normal	15		Betäubt den Gegner.	Level
Giftblick	Normal	30		Paralysiert Euren Gegner.	Level
Giftpuder	Gift	35		Vergiftet Euren Gegner.	Level
Giftstachel	Gift	35	Pflanze, Psycho	Schädigt Gegner und vergiftet diese eventuell.	Level
Giftwolke	Gift	40		Vergiftet Euren Gegner.	Level
Glut	Feuer	25	Pflanze, Eis, Käfer	Schädigt Gegner und verbrennt diese eventuell.	Level
Guillotine	Normal	5		Ist diese Attacke erfolgreich, wird der Gegner sofort besiegt.	Level
Härtner	Normal	30		Steigert den Verteidigungswert Eures Pokémon kurzzeitig.	Level
Heuler	Normal	40		Verringert die Angriffskraft des Gegners kurzzeitig.	Level
Himmelsfeger	Flug	5	Pflanze, Kampf, Käfer	Diese Attacke benötigt eine Runde, um aufgeladen zu werden.	Level
Hornattacke	Normal	5		Schädigt den Gegner.	Level
Hornbohrer	Normal	5		Ist die Attacke erfolgreich, wird der Gegner mit einem Schlag besiegt.	TM 07
Hydropumpe	Wasser	5	Feuer, Boden, Gestein	Schädigt den Gegner.	Level
Hyperstrahl	Normal	5		Nach der Attacke muß das Pokémon eine Runde pausieren.	TM 15
Hyperzahn	Normal	15		Schädigt Gegner und vertreibt diese eventuell.	Level
Hypnose	Psycho	20		Betäubt einen Gegner.	Level
Irrschlag	Normal	10		Schädigt den Gegner, verwirrt dabei aber Eure Pokémon.	Level
Karateschlag	Normal	25		Mit dieser Attacke erzielt Ihr meist Volltreffer.	Level
Kaskade	Wasser	15	Feuer, Boden, Gestein	Schädigt den Gegner.	Level
Klammer	Normal	30		Schädigt den Gegner.	Level
Klammergriff	Normal	20		Euer Pokémon greift 2 – 5 mal hintereinander an.	Level
Klingensturm	Normal	10		Diese Attacke benötigt eine Runde um aufgeladen zu werden.	TM 02
Knochenkeule	Boden	20	Feuer, Elektro, Gift, Gestein	Schädigt Gegner und vertreibt diese eventuell.	Level
Knochmerang	Boden	10	Feuer, Elektro, Gift, Gestein	Schädigt Gegner und vertreibt diese eventuell.	Level
Kometenhieb	Normal	15		Euer Pokémon greift 2 – 5 mal hintereinander an.	Level
Komprimator	Normal	20		Steigert Eure Chancen, einem Angriff auszuweichen.	Level
Konfusion	Psycho	25	Kampf, Gift	Verwirrt und schädigt Euren Gegner.	Level
Konfustrahl	Geist	10		Verwirrt Euren Gegner.	Level
Konter	Kampf	20		Teilt das Doppelte des erhaltenen Schadens einer normalen Attacke aus.	TM 18
Kopfnuß	Normal	15		Schädigt Gegner und vertreibt diese eventuell.	Level
Krabbhammer	Wasser	10	Feuer, Boden, Gestein	Mit dieser Attacke erzielt Ihr meist Volltreffer.	Level
Kratzer	Normal	30		Schädigt den Gegner.	Level
Kratzfurie	Normal	15		Euer Pokémon greift 2 – 5 mal hintereinander an.	Level
Kreideschrei	Normal	40		Verringert den Verteidigungswert des Gegners kurzzeitig.	Level
Lichtschild	Psycho	30		Verringert den erhaltenen Schaden um 50%.	Level
Meditation	Psycho	40		Steigert die Angriffskraft Eures Pokémon kurzzeitig.	Level
Megahieb	Normal	20		Schädigt den Gegner.	TM 01
Megakick	Normal	5		Schädigt den Gegner.	TM 05
Megasauger	Pflanze	10	Wasser, Boden, Gestein	Euer Pokémon absorbiert die Hälfte des angerichteten Schadens.	TM 21
Metronom	Normal	10		Euer Pokémon benutzt irgendeine TM-Attacke (auch eine nicht erlernte).	TM 35
Mimikry	Normal	10		Euer Pokémon imitiert die letzte Attacke des Gegners.	TM 31
Nachtnebel	Geist	15		Schädigt Gegner entsprechend dem Erfahrungslevel Eures Pokémon.	Level
Nadelrakete	Käfer	20	Pflanze, Psycho	Euer Pokémon greift 2 – 5 mal hintereinander an.	Level
Panzerschutz	Wasser	40		Steigert den Verteidigungswert Eures Pokémon kurzzeitig.	Level
Pfund	Normal	35		Schädigt den Gegner.	Level
Pilzspore	Pflanze	30		Paralysiert den Gegner.	Level
Platscher	Normal	40		Schädigt den Gegner.	Level
Psychokinese	Psycho	10	Kampf, Gift	Schädigt Gegner und verringert deren Spezialwert eventuell.	TM 29
Psykraft	Psycho	15		Verringert die Treffsicherheit des Gegners kurzzeitig.	Level
Psystrahl	Psycho	20	Kampf, Gift	Schädigt Gegner und verwirrt diese eventuell.	Level
Psywelle	Psycho	15		Schädigt Gegner entsprechend dem Erfahrungslevel Eures Pokémon.	TM 46
Rankenhieb	Pflanze	10	Wasser, Boden, Gestein	Schädigt den Gegner.	Level
Raserei	Normal	20		Der Angriffswert Eures Pokémon steigt, wenn es Schaden erleidet.	TM 20
Rasierblatt	Pflanze	25	Wasser, Boden, Gestein	Mit dieser Attacke erzielt Ihr meist Volltreffer.	Level

Fähigkeiten und Attacken

Fähigkeit	Typ	PP	Besonders effektiv bei Typ:	Effekt	Durch
Rauchwolke	Normal	20		Verringert die Treffsicherheit des Gegners.	Level
Reflektor	Psycho	20		Verringert den Schaden durch normale Attacken um 50%.	TM 33
Risikotackle	Normal	15		Schädigt Gegner, Euer Pokémon erhält selbst 1/4 des Schadens.	TM 10
Ruckzuckhieb	Normal	30		Euer Pokémon greift zuerst an.	Level
Rutenschlag	Normal	30		Verringert den Verteidigungswert des Gegners kurzzeitig.	Level
Säure	Gift	30	Pflanze, Käfer, Wasser	Schädigt den Gegner und senkt eventuell seinen Defensivwert.	Level
Säurepanzer	Gift	40		Erhöht den Defensivwert Eures Pokémon kurzzeitig.	Level
Sandwirbel	Normal	15		Verringert die Treffsicherheit des Gegners kurzzeitig.	Level
Silberblick	Normal	30		Verringert den Verteidigungswert Eures Gegners kurzzeitig.	Level
Slam	Normal	20		Schädigt Gegner und paralysiert diese eventuell.	Level
Smog	Gift	20		Schädigt Gegner und vergiftet diese eventuell.	Level
Solarstrahl	Pflanze	10	Wasser, Boden, Gestein	Diese Attacke benötigt eine Runde, um aufgeladen zu werden.	TM 22
Spiegeltrick	Flug	20		Euer Pokémon imitiert die letzte Attacke des Gegners.	Level
Sprungkick	Kampf	25	Normal, Eis, Gestein	Verfehlt ein Pokémon, erhält es selbst 1/8 des sonst angerichteten Schadens.	Level
Stachelspore	Pflanze	30		Paralysiert den Gegner.	Level
Stakkato	Normal	20		Euer Pokémon greift 3 – 5 mal hintereinander an.	Level
Stampfer	Normal	20		Schädigt Gegner und vertreibt diese eventuell.	Level
Stärke	Normal	15		Schädigt Gegner; Euer Pokémon hat zusätzlich die Fähigkeit, Steine zu bewegen.	HM 04
Steinhagel	Gestein	10	Feuer, Flug, Käfer	Schädigt Gegner und vertreibt diese eventuell.	TM 48
Steinwurf	Gestein	15	Feuer, Flug, Käfer	Schädigt den Gegner.	Level
Sternschauer	Normal	20		Mit dieser Attacke erzielt Ihr meist einen Volltreffer.	TM 39
Superschall	Normal	20		Verwirrt den Gegner.	Level
Superzahn	Normal	10		Schädigt den Gegner um die Hälfte seiner KP.	Level
Surfer	Wasser	15	Feuer, Boden, Gestein	Euer Pokémon kann Wasser überqueren. Schädigt auch den Gegner.	VM 03
Schädelwumme	Normal	15		Diese Attacke benötigt eine Runde, um aufgeladen zu werden.	TM 40
Schärfer	Normal	30		Steigert den Angriffswert Eures Pokémon kurzzeitig.	Level
Schaufler	Boden	10	Feuer, Elektro, Gift, Gestein	Euer Pokémon gräbt sich in der ersten Runde ein und greift in der nächsten an.	TM 28
Schlafpuder	Pflanze	15		Betäubt den Gegner.	Level
Schlammbad	Gift	20	Pflanze, Käfer	Schädigt Gegner und vergiftet diese eventuell.	Level
Schlecker	Geist	30	Psycho	Schädigt Gegner und paralysiert diese eventuell.	Level
Schlitzer	Normal	20		Mit dieser Attacke erzielt Ihr meist Volltreffer.	Level
Schnabel	Flug	35	Pflanze, Kampf, Käfer	Schädigt den Gegner.	Level
Schnapper	Wasser	10	Feuer, Boden, Gestein	Euer Pokémon greift 2 – 5 mal hintereinander an.	Level
Schwerttanz	Normal	30		Steigert die Angriffskraft Eures Pokémon kurzzeitig.	TM 03
Tackle	Normal	35		Schädigt den Gegner.	Level
Teleport	Psycho	20		Beendet den Kampf. (Nicht jedoch in Trainerduellen!)	TM 30
Todeskuß	Normal	10		Betäubt den Gegner.	Level
Toxin	Gift	10		Vergiftet den Gegner.	TM 06
Traumfresser	Psycho	15	Kampf, Gift	Läßt Gegner einschlafen und absorbiert dann Energie.	TM 42
Triplette	Normal	10		Schädigt Gegner und verringert dessen Angriffswert eventuell.	TM 49
Turmkick	Kampf	20	Normal, Eis, Gestein	Verfehlt ein Pokémon, erhält es selbst 1/8 des sonst angerichteten Schadens.	Level
Überroller	Kampf	25	Normal, Eis, Gestein	Schädigt Gegner, Euer Pokémon erhält 1/4 des angerichteten Schadens.	TM 17
Ultraschall	Normal	20		Richtet 20 KP Schaden an.	Level
Umklammerung	Normal	35		Schädigt Gegner und verringert eventuell ihre Geschwindigkeit.	Level
Umwandlung	Normal	30		Euer Pokémon wechselt in die gleiche Elementklasse wie der Gegner.	Level
Verzweifler	Normal	10		Diese Attacke kann auch ohne AP benutzt werden.	Level
Wachstum	Normal	40		Steigert die Angriffskraft Eures Pokémon kurzzeitig.	Level
Wandler	Normal	10		Verwandelt Euer Pokémon in eine Kopie des Gegners.	Level
Weichei	Normal	10		Heilt die Hälfte der maximalen KP Eures Pokémon.	TM 41
Weißnebel	Eis	30		Schützt vor statusverändernden Spezialattacken.	Level
Windstoß	Flug	35	Pflanze, Kampf, Käfer	Schädigt den Gegner und verringert seine Geschwindigkeit kurzzeitig.	Level
Wickel	Normal	20		Euer Pokémon greift 2 – 5 mal hintereinander an.	Level
Wirbelwind	Normal	20		Beendet den Kampf. (Nicht jedoch in Trainerduellen!)	TM 04
Zahltag	Normal	20		Ihr erhaltet nach einem gewonnen Kampf mehr Geld.	TM 16
Zerschneider	Normal	30		Beseitigt störende Büsche und zieht im Kampf Energie ab.	VM 01

Liste der Technischen und Versteckten Maschinen

TM/VM	Preis	Ort	Fähigkeit
TM 01	3.000	Mondberg, Prismania City - Kaufhaus	Megahieb
TM 02	2.000	Prismania City - Kaufhaus, Spielhalle	Klingensturm
TM 03	-----	Saffronia City - Silph Co.	Schwerttanz
TM 04	-----	Route 4	Wirbelwind
TM 05	3.000	Siegesstraße, Prismania City - Kaufhaus	Megakick
TM 06	-----	Fuchsania City - Pokémon-Arena	Toxin
TM 07	2.000	Prismania City - Spielhalle	Hornbohrer
TM 08	-----	Orania City - M.S. Anne	Bodyslam
TM 09	3.000	Saffronia City, Prismania City - Kaufhaus	Bodycheck
TM 10	-----	Prismania City - Spielhalle	Risikotackle
TM 11	-----	Azuria City - Pokémon-Arena	Blubbstrahl
TM 12	-----	Mondberg	Aquaknarre
TM 13	-----	Prismania City - Kaufhaus	Eisstrahl
TM 14	-----	Zinnoberinsel	Blizzard
TM 15	-----	Prismania City	Hyperstrahl
TM 16	-----	Route 12	Zahltag
TM 17	3.000	Siegesstraße, Prismania City - Kaufhaus	Überroller
TM 18	-----	Prismania City - Kaufhaus	Konter
TM 19	-----	Route 25	Geowurf
TM 20	-----	Route 15	Raserei
TM 21	-----	Prismania City - Pokémon-Arena	Megasauger
TM 22	-----	Zinnoberinsel	Solarstrahl
TM 23	-----	Prismania City	Drachenwut
TM 24	-----	Orania City - Pokémon-Arena	Donnerblitz
TM 25	-----	Kraftwerk	Donner
TM 26	-----	Saffronia City - Silph Co.	Erdbeben
TM 27	-----	Vertania City - Pokémon-Arena	Geofissur
TM 28	-----	Azuria City	Schaufler
TM 29	-----	Saffronia City	Psychokinese
TM 30	-----	Route 9	Teleport
TM 31	-----	Saffronia City	Mimikry
TM 32	1.000	Fuchsania City, Prismania City - Kaufhaus	Doppelteam
TM 33	1.000	Kraftwerk, Prismania City - Kaufhaus	Reflektor
TM 34	-----	Marmoria City - Pokémon-Arena	Geduld
TM 35	-----	Zinnoberinsel - Pokémon-Labor	Metronom
TM 36	-----	Saffronia City - Silph Co.	Finale
TM 37	2.000	Fuchsania City, Prismania City - Kaufhaus	Eierbombe
TM 38	-----	Zinnoberinsel - Pokémon-Arena	Feuersturm
TM 39	-----	Route 12 - Zollhaus	Sternschauer
TM 40	-----	Fuchsania City - Safari Zone	Schädelwumme
TM 41	-----	Prismania City	Weichei
TM 42	-----	Vertania City	Traumfresser
TM 43	-----	Siegesstraße	Himmelsfeger
TM 44	-----	Orania City - M.S. Anne	Erholung
TM 45	-----	Route 24	Donnerwelle
TM 46	-----	Saffronia City - Pokémon-Arena	Psywelle
TM 47	-----	Siegesstraße	Explosion
TM 48	-----	Prismania City - Kaufhaus	Steinhagel
TM 49	-----	Prismania City - Kaufhaus	Triplette
TM 50	-----	Prismania City	Delegator
VM 01	-----	M.S. Anne	Zerschneider
VM 02	-----	Route 16	Fliegen
VM 03	-----	Fuchsania City - Safari Zone	Surfer
VM 04	-----	Fuchsania City	Stärke
VM 05	-----	Route 2	Blitz



TM/VM-Kompatibilität

🟠 effektiv
⚫ weniger effektiv

	100. VOLTOBAL	99. KINGLER	98. KRABBY	97. HYPNO	96. TRAUMATO	95. ONIX	94. GENGAR	93. ALPOLLO	92. NEBULAK	91. AUSTOS	90. MUSCHAS	89. SLEIMOK	88. SLEIMA	87. JUGONG	86. JUROB	85. DODRI	84. DODU	83. PORENTA	82. MAGNETON	81. MAGNETILO	80. LAHMUS	79. FLEGMON	78. GALLOPA	77. PONITA	76. GEOWAZ
TM 01 Megahieb				⚫	⚫		⚫														⚫				⚫
TM 02 Klingensturm																		🟠							
TM 03 Schwerttanz		⚫	⚫															🟠							
TM 04 Wirbelwind																🟠	🟠	🟠							
TM 05 Megakick				⚫	⚫		⚫														⚫				⚫
TM 06 Toxin	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	🟠	🟠	⚫	⚫	🟠	🟠	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫
TM 07 Hornbohrer														⚫	⚫								⚫	⚫	
TM 08 Bodyslam		⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫					⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	🟠	🟠			⚫	⚫	⚫	⚫	⚫
TM 09 Bodycheck	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫			⚫	⚫			⚫	⚫	🟠	🟠	🟠	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫
TM 10 Risikotackle		⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫			⚫	⚫			⚫	⚫	🟠	🟠	🟠	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫
TM 11 Blubbstrahl		🟠	🟠							🟠	🟠			🟠	🟠						🟠	🟠			
TM 12 Aquaknarre		🟠	🟠							🟠	🟠			🟠	🟠						🟠	🟠			
TM 13 Eisstrahl		⚫	⚫							🟠	⚫			🟠	⚫						⚫	⚫			
TM 14 Blizzard		⚫	⚫							🟠	⚫			🟠	⚫						⚫	⚫			
TM 15 Hyperstrahl		⚫		⚫			⚫			⚫		⚫		⚫		🟠			⚫		⚫		⚫		⚫
TM 16 Zahltag														⚫	⚫						⚫	⚫			
TM 17 Überroller				⚫	⚫		⚫														⚫				⚫
TM 18 Konter				⚫	⚫		⚫														⚫				⚫
TM 19 Geowurf				⚫	⚫		⚫														⚫				⚫
TM 20 Raserei		⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	🟠	🟠	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫
TM 21 Megasauger							⚫	⚫	⚫			⚫	⚫												
TM 22 Solarstrahl																									
TM 23 Drachenwut																									
TM 24 Donnerblitz	🟠						⚫	⚫	⚫			⚫	⚫						🟠	🟠					
TM 25 Donner	🟠						⚫	⚫	⚫			⚫	⚫						🟠	🟠					
TM 26 Erdbeben						🟠															⚫	⚫			🟠
TM 27 Geofissur						🟠															⚫	⚫			🟠
TM 28 Schaufler						🟠															⚫	⚫			🟠
TM 29 Psychokinese				🟠	🟠		⚫	⚫	⚫												🟠	🟠			
TM 30 Teleport	⚫			🟠	🟠					⚫	⚫								⚫	⚫	🟠	🟠			
TM 31 Mimikry	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	🟠	🟠	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫
TM 32 Doppelteam	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	🟠	🟠	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫
TM 33 Reflektor	⚫			🟠	🟠					⚫	⚫					⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	🟠	⚫	⚫	
TM 34 Geduld	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	🟠	🟠	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫
TM 35 Metronom				⚫	⚫		⚫																		⚫
TM 36 Finale	⚫					⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫												⚫
TM 37 Eierbombe																									
TM 38 Feuersturm												⚫	⚫								⚫	⚫	🟠	🟠	⚫
TM 39 Sternschauer	⚫									⚫	⚫							🟠	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	
TM 40 Schädelwumme				⚫	⚫	⚫	⚫							⚫	⚫	🟠	🟠	🟠			⚫	⚫	⚫	⚫	
TM 41 Weichei																									
TM 42 Traumfresser				🟠	🟠		⚫	⚫	⚫																
TM 43 Himmelsfeger																🟠	🟠								
TM 44 Erholung	⚫	⚫	⚫	🟠	🟠	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	🟠	⚫	⚫	⚫
TM 45 Donnerwelle	⚫			⚫	⚫														🟠	🟠	⚫	⚫			
TM 46 Psywelle				🟠	🟠		⚫	⚫	⚫												🟠	🟠			
TM 47 Explosion	⚫					⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫												⚫
TM 48 Steinhagel						🟠																			🟠
TM 49 Triplette				⚫	⚫					⚫	⚫					🟠	🟠				⚫	⚫			
TM 50 Delegator	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	🟠	🟠	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫
VM 01 Zerschneider		⚫	⚫															🟠							
VM 02 Fliegen																🟠	🟠	🟠							
VM 03 Surfer		🟠	🟠							🟠	🟠			🟠	🟠						🟠	🟠			
VM 04 Stärke		⚫	⚫			⚫	⚫							⚫	⚫						⚫	⚫			⚫
VM 05 Blitz	⚫			⚫	⚫														⚫	⚫	⚫	⚫			

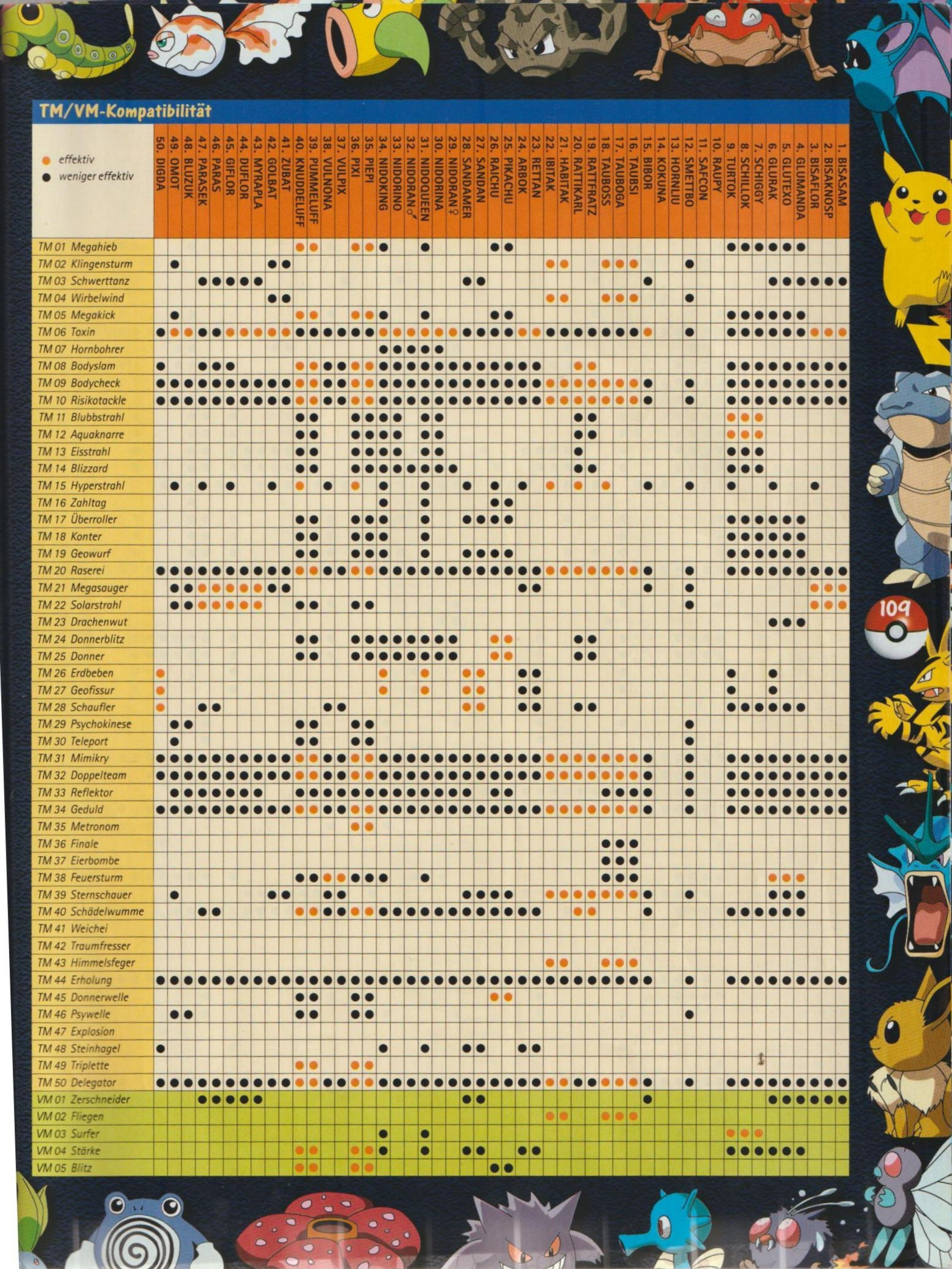
	75. GEOROK	74. KLEINSTEIN	73. TENTOXA	72. TENTACHA	71. SARZENIA	70. ULTRIGARIA	69. KNOFENSA	68. MACHOMEI	67. MASCHOCK	66. MACHOLLO	65. SIMSALA	64. KADABRA	63. ABRA	62. QUAPPO	61. QUAPUTZI	60. QUAPSEL	59. ARKANI	58. FUKANO	57. RASAFF	56. MENKI	55. ENTORON	54. ENTON	53. SNOBILIKAT	52. MAUZI	51. DIGDRI
TM 01 Megahieb	⚫	⚫						⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫				⚫	⚫	⚫	⚫			
TM 02 Klingensturm																									
TM 03 Schwerttanz			⚫	⚫	⚫	⚫	⚫																		
TM 04 Wirbelwind																									
TM 05 Megakick								⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫				⚫	⚫	⚫	⚫			
TM 06 Toxin	⚫	⚫	🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫
TM 07 Hornbohrer																									
TM 08 Bodyslam	⚫	⚫			⚫			⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	🟠	⚫
TM 09 Bodycheck	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	🟠	⚫
TM 10 Risikotackle	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	🟠	⚫
TM 11 Blubbstrahl			🟠	🟠										🟠	🟠	🟠					🟠	🟠	⚫	⚫	
TM 12 Aquaknarre			🟠	🟠										🟠	🟠	🟠					🟠	🟠	⚫	⚫	
TM 13 Eisstrahl			⚫	⚫										⚫	⚫	⚫					⚫	⚫			
TM 14 Blizzard			⚫	⚫										⚫	⚫	⚫					⚫	⚫			
TM 15 Hyperstrahl			⚫		⚫			⚫			⚫			⚫			⚫		⚫		⚫		🟠		⚫
TM 16 Zahltag																			⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	🟠	
TM 17 Überroller	⚫	⚫						🟠	🟠	🟠	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫				🟠	🟠	⚫	⚫			
TM 18 Konter	⚫	⚫						🟠	🟠	🟠	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫				🟠	🟠	⚫	⚫			
TM 19 Geowurf	⚫	⚫						🟠	🟠	🟠	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫				🟠	🟠	⚫	⚫			
TM 20 Raserei	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	🟠	⚫
TM 21 Megasauger			⚫	⚫	🟠	🟠	🟠																		
TM 22 Solarstrahl					🟠	🟠	🟠																		
TM 23 Drachenwut																	⚫	⚫							
TM 24 Donnerblitz																			⚫	⚫			⚫	⚫	
TM 25 Donner																			⚫	⚫			⚫	⚫	
TM 26 Erdbeben	🟠	🟠						⚫	⚫	⚫				⚫	⚫										🟠
TM 27 Geofissur	🟠	🟠						⚫	⚫	⚫				⚫	⚫										🟠
TM 28 Schaufler	🟠	🟠						⚫	⚫	⚫	⚫	⚫					⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫			🟠
TM 29 Psychokinese											🟠	🟠	🟠	⚫	⚫	⚫									
TM 30 Teleport											🟠	🟠	🟠				⚫								
TM 31 Mimikry	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	🟠	⚫
TM 32 Doppelteam	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	🟠	⚫
TM 33 Reflektor			⚫	⚫	⚫	⚫	⚫				🟠	🟠	🟠				⚫	⚫							
TM 34 Geduld	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	🟠	⚫
TM 35 Metronom	⚫	⚫						⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫				⚫	⚫					
TM 36 Finale	⚫	⚫																							
TM 37 Eierbombe																									
TM 38 Feuersturm	⚫	⚫						⚫	⚫	⚫							🟠	🟠							
TM 39 Sternschauer																	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	🟠	
TM 40 Schädelwumme			⚫	⚫				⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	🟠	
TM 41 Weichei																									
TM 42 Traumfresser																									
TM 43 Himmelsfeger																									
TM 44 Erholung	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	🟠	🟠	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫
TM 45 Donnerwelle											⚫	⚫	⚫												
TM 46 Psywelle											🟠	🟠	🟠	⚫	⚫	⚫									
TM 47 Explosion	⚫	⚫																							
TM 48 Steinhagel	🟠	🟠						⚫	⚫	⚫									⚫	⚫					⚫
TM 49 Triplette											⚫	⚫	⚫												
TM 50 Delegator	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	🟠	⚫
VM 01 Zerschneider			⚫	⚫	⚫	⚫	⚫																		
VM 02 Fliegen																									
VM 03 Surfer			🟠	🟠										🟠	🟠	🟠					🟠	🟠			
VM 04 Stärke	⚫	⚫						⚫	⚫	⚫				⚫	⚫				⚫	⚫	⚫	⚫			
VM 05 Blitz											⚫	⚫	⚫												

TM/VM-Kompatibilität

🟠 effektiv
● weniger effektiv

	50. DIGDA	49. OMOT	48. BLUZUK	47. PARASEK	46. PARAS	45. GIFLOR	44. DUFLOR	43. MYRAPLA	42. GOLBAT	41. ZUBAT	40. KNUDDELUFF	39. PUMMELUFF	38. VULNONA	37. VULPIX	36. PIXI	35. PIEPI	34. NIDOKING	33. NIDORINO	32. NIDORAN♂	31. NIDOQUEEN	30. NIDORINA	29. NIDORAN♀	28. SANDAMER	27. SANDAN	26. RAICHU
TM 01 Megahieb											🟠	🟠			🟠	🟠	●			●					●
TM 02 Klingensturm		●							●	●															
TM 03 Schwerttanz				●	●	●	●	●															●	●	
TM 04 Wirbelwind									●	●															
TM 05 Megakick		●									🟠	🟠			🟠	🟠	●			●					●
TM 06 Toxin	●	🟠	🟠	●	●	🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	●	●	●	●	●	●	🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	●	●	●
TM 07 Hornbohrer																	●	●	●	●	●				
TM 08 Bodyslam	●			●	●	●					🟠	🟠	●	●	🟠	🟠	●	●	●	●	●	●	●	●	●
TM 09 Bodycheck	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	🟠	🟠	●	●	🟠	🟠	●	●	●	●	●	●	●	●	●
TM 10 Risikotackle	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	🟠	🟠	●	●	🟠	🟠	●	●	●	●	●	●	●	●	●
TM 11 Blubbstrahl											●	●			●	●	●	●		●	●				
TM 12 Aquaknarre											●	●			●	●	●	●		●	●				
TM 13 Eisstrahl											●	●			●	●	●	●		●	●				
TM 14 Blizzard											●	●			●	●	●	●	●	●	●	●			
TM 15 Hyperstrahl		●		●		●			●		🟠		●		🟠		●			●			●		●
TM 16 Zahltag																	●			●					●
TM 17 Überroller											●	●			●	●	●			●			●	●	●
TM 18 Konter											●	●			●	●	●			●					
TM 19 Geowurf											●	●			●	●	●			●			●	●	●
TM 20 Raserei	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	🟠	🟠	●	●	🟠	🟠	●	●	●	●	●	●	●	●	●
TM 21 Megasauger		●	●	🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	●	●															
TM 22 Solarstrahl		●	●	🟠	🟠	🟠	🟠	🟠			●	●			●	●									
TM 23 Drachenwut																									
TM 24 Donnerblitz											●	●			●	●	●	●	●	●	●	●			🟠
TM 25 Donner											●	●			●	●	●	●	●	●	●	●			🟠
TM 26 Erdbeben	🟠																🟠			🟠			🟠	🟠	
TM 27 Geofissur	🟠																🟠			🟠			🟠	🟠	
TM 28 Schaufler	🟠			●	●								●	●									🟠	🟠	
TM 29 Psychokinese		●	●								●	●			●	●									
TM 30 Teleport		●									●	●			●	●									
TM 31 Mimikry	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	🟠	🟠	●	●	🟠	🟠	●	●	●	●	●	●	●	●	●
TM 32 Doppelteam	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	🟠	🟠	●	●	🟠	🟠	●	●	●	●	●	●	●	●	●
TM 33 Reflektor		●	●	●	●	●	●	●			●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●		●
TM 34 Geduld	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	🟠	🟠	●	●	🟠	🟠	●	●	●	●	●	●	●	●	●
TM 35 Metronom															🟠	🟠									
TM 36 Finale																									
TM 37 Eierbombe																									
TM 38 Feuersturm											●	●	🟠	🟠	●	●	●			●					
TM 39 Sternschauer		●							●	●			●	●									●	●	●
TM 40 Schädelwumme				●	●						🟠	🟠	●	●	🟠	🟠	●	●	●	●	●	●	●	●	●
TM 41 Weichei																									
TM 42 Traumfresser																									
TM 43 Himmelsfeger																									
TM 44 Erholung	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
TM 45 Donnerwelle											●	●			●	●									
TM 46 Psywelle		●	●								●	●			●	●									
TM 47 Explosion																									
TM 48 Steinhagel	●																●			●			●	●	
TM 49 Triplette											🟠	🟠			🟠	🟠									
TM 50 Delegator	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	🟠	🟠	●	●	🟠	🟠	●	●	●	●	●	●	●	●	●
VM 01 Zerschneider				●	●	●	●	●															●	●	
VM 02 Fliegen																									
VM 03 Surfer																	●			●					
VM 04 Stärke											🟠	🟠			🟠	🟠	●			●			●	●	
VM 05 Blitz											🟠	🟠			🟠	🟠									●

	25. PIKACHU	24. ARBOK	23. RETTAN	22. IBITAK	21. HABITAK	20. RATTIKARL	19. RATTFRATZ	18. TAUBOSS	17. TAUBOGA	16. TAUBSI	15. BIBOR	14. KOKUNA	13. HORNLIU	12. SMETTBO	11. SAFCON	10. RAUPY	9. TURTOK	8. SCHILLOK	7. SCHIGGY	6. GLURAK	5. GLUTEXO	4. GLUMANDA	3. BISAFLOR	2. BISAKNOSP	1. BISASAM
TM 01 Megahieb	●																●	●	●	●	●	●			
TM 02 Klingensturm				🟠	🟠			🟠	🟠	🟠				●											
TM 03 Schwerttanz											●									●	●	●	●	●	●
TM 04 Wirbelwind				🟠	🟠			🟠	🟠	🟠				●											
TM 05 Megakick	●																●	●	●	●	●	●			
TM 06 Toxin	●	🟠	🟠	●	●	●	●	●	●	●	🟠			●			●	●	●	●	●	●	🟠	🟠	🟠
TM 07 Hornbohrer																									
TM 08 Bodyslam	●	●	●			🟠	🟠										●	●	●	●	●	●	●	●	●
TM 09 Bodycheck	●	●	●	🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	●			●			●	●	●	●	●	●	●	●	●
TM 10 Risikotackle	●	●	●	🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	●			●			●	●	●	●	●	●	●	●	●
TM 11 Blubbstrahl						●	●										🟠	🟠	🟠						
TM 12 Aquaknarre						●	●										🟠	🟠	🟠						
TM 13 Eisstrahl						●											●	●	●						
TM 14 Blizzard						●	●										●	●	●						
TM 15 Hyperstrahl		●		🟠		🟠		🟠			●			●			●			●			●		
TM 16 Zahltag	●																								
TM 17 Überroller	●																●	●	●	●	●	●			
TM 18 Konter																	●	●	●	●	●	●			
TM 19 Geowurf	●																●	●	●	●	●	●			
TM 20 Raserei	●	●	●	🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	●			●			●	●	●	●	●	●	●	●	●
TM 21 Megasauger		●	●								●			●									🟠	🟠	🟠
TM 22 Solarstrahl														●									🟠	🟠	🟠
TM 23 Drachenwut																				●	●	●			
TM 24 Donnerblitz	🟠					●	●																		
TM 25 Donner	🟠					●	●																		
TM 26 Erdbeben		●	●														●			●					
TM 27 Geofissur		●	●														●			●					
TM 28 Schaufler		●	●			●	●										●	●	●	●	●	●			
TM 29 Psychokinese														●											
TM 30 Teleport														●											
TM 31 Mimikry	●	●	●	🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	●			●			●	●	●	●	●	●	●	●	●
TM 32 Doppelteam	●	●	●	🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	●			●			●	●	●	●	●	●	●	●	●
TM 33 Reflektor	●							●	●	●	●			●			●	●	●	●	●	●	●	●	●
TM 34 Geduld	●	●	●	🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	●			●			●	●	●	●	●	●	●	●	●
TM 35 Metronom																									
TM 36 Finale								●	●	●															
TM 37 Eierbombe								●	●	●															
TM 38 Feuersturm								●	●	●										🟠	🟠	🟠			
TM 39 Sternschauer				🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	●			●						●	●	●			
TM 40 Schädelwumme	●	●	●			🟠	🟠				●						●	●	●	●	●	●			
TM 41 Weichei																									
TM 42 Traumfresser																									
TM 43 Himmelsfeger				🟠	🟠			🟠	🟠	🟠															
TM 44 Erholung	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●			●			●	●	●	●	●	●	●	●	●
TM 45 Donnerwelle	🟠																								
TM 46 Psywelle														●											
TM 47 Explosion																									
TM 48 Steinhagel		●	●																						
TM 49 Triplette																									
TM 50 Delegator	●	●	●	🟠	🟠	●	●	🟠	🟠	🟠	●			●			●	●	●	●	●	●	●	●	●
VM 01 Zerschneider											●									●	●	●	●	●	●
VM 02 Fliegen				🟠	🟠			🟠	🟠	🟠															
VM 03 Surfer																	🟠	🟠	🟠						
VM 04 Stärke		●	●														●	●	●	●	●	●			
VM 05 Blitz	●																								





TM/VM-Kompatibilität

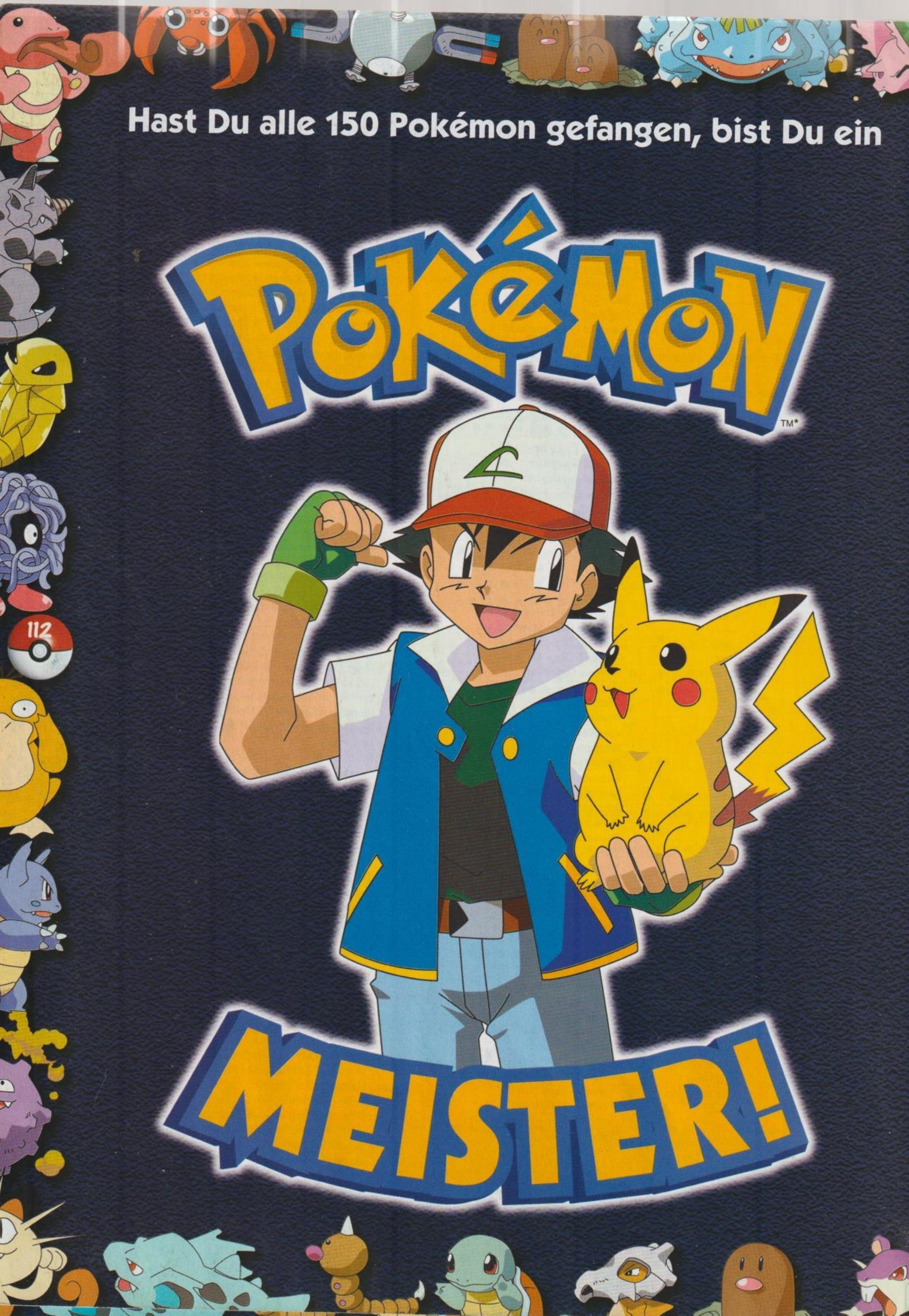
○ effektiv
● weniger effektiv

	150. MEWTU	149. DRAGORAN	148. DRAGONIR	147. DRATINI	146. LAVADOS	145. ZAPDOS	144. ARKTOS	143. RELAXO	142. AERODACTYL	141. KABUTOPS	140. KABUTO	139. AMOROSO	138. AMONITAS	137. PORYGON	136. FLAMARA	135. BLITZA	134. AQUANA	133. EVOLI	132. DITTO	131. LAPRAS	130. GARADOS	129. KARPADOR	128. TAUROS	127. PINSIR	126. MAGMAR
TM 01 Megahieb	●							○																	●
TM 02 Klingensturm		●			●	●	●		●	●															
TM 03 Schwerttanz										●														●	
TM 04 Wirbelwind					●	●	●		●																
TM 05 Megakick	●							○		●															●
TM 06 Toxin	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●		●	●		●	●	●
TM 07 Hornbohrer		●	●									●								●			○		
TM 08 Bodyslam	●	●	●	●				○		●	●	●	●		●	●	●	○		●	●		○	●	●
TM 09 Bodycheck	●	●	●	●	●	●	●	○	●	●	●	●	●	○	●	●	●	○		●	●		○	●	●
TM 10 Risikotackle	●	●	●	●	●	●	●	○	●	●	●	●	●	○	●	●	●	○		●	●		○	●	●
TM 11 Blubbstrahl	●	●	●	●			●	●		○	○	○	○				○			○	○				
TM 12 Aquaknarre	●	●	●	●			●	●		○	○	○	○				○			○	○				
TM 13 Eisstrahl	●	●	●	●				●			●	●	●	●	●			●		○	●		●		
TM 14 Blizzard	●	●	●	●			○	●		●	●	●	●	●			●			○	●		●		
TM 15 Hyperstrahl	●	●			●	●	●	○	●	●		●		○	●	●	●			●	●		○	●	●
TM 16 Zahltag								○																	
TM 17 Überroller	●							●		●		●												●	●
TM 18 Konter	●							●																	●
TM 19 Geowurf	●							●		●		●												●	●
TM 20 Raserei	●	●	●	●	●	●	●	○	●	●	●	●	●	○	●	●	●	○		●	●		○	●	●
TM 21 Megasauger																									
TM 22 Solarstrahl	●							●												●					
TM 23 Drachenwut		○	○	○					●											●	●				
TM 24 Donnerblitz	●	●	●	●		○		●						●		○				●	●		●		
TM 25 Donner	●	●	●	●		○		●						●		○				●	●		●		
TM 26 Erdbeben								●															●		
TM 27 Geofissur								●															●		
TM 28 Schaufler																									
TM 29 Psychokinese	○							●						●						●					●
TM 30 Teleport	○													●											●
TM 31 Mimikry	●	●	●	●	●	●	●	○	●	●	●	●	●	○	●	●	●	○		●	●		○	●	●
TM 32 Doppelteam	●	●	●	●	●	●	●	○	●	●	●	●	●	○	●	●	●	○		●	●		○	●	●
TM 33 Reflektor	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●		●	●				
TM 34 Geduld	●	●	●	●	●	●	●	○	●	●	●	●	●	○	●	●	●	○		●	●		○	●	●
TM 35 Metronom	●							○																	●
TM 36 Finale	●							○																	
TM 37 Eierbombe																									
TM 38 Feuersturm	●	●	●	●	○			●	●						○						●		●		○
TM 39 Sternschauer		●	●	●	●	●	●		●					○	●	●	●	○							
TM 40 Schädelwumme	●	●	●	●				○		●		●		○	●	●	●	○		●	●		○		●
TM 41 Weichei																									
TM 42 Traumfresser																									
TM 43 Himmelsfeger					○	○	○		○																
TM 44 Erholung	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●		●	●		●	●	●
TM 45 Donnerwelle	●	●	●	●		○								●		○									
TM 46 Psywelle	○							●						●						●					●
TM 47 Explosion																									
TM 48 Steinhagel								●																	
TM 49 Triplette	●													○											
TM 50 Delegator	●	●	●	●	●	●	●	○	●	●	●	●	●	○	●	●	●	○		●	●		○	●	●
VM 01 Zerschneider																								●	
VM 02 Fliegen					○	○	○		○																
VM 03 Surfer		●	●	●				●		○	○	○	○				○			○	○				
VM 04 Stärke	●	●						○												●	●		○		●
VM 05 Blitz	●					●								○		●									

	125. ELEKTEK	124. ROSSANA	123. SICHLOR	122. PANTIMOS	121. STARMIE	120. STERNDU	119. GOLKING	118. GOLDINI	117. SEEMON	116. SEEPER	115. KANGAMA	114. TANGELA	113. CHANEIRA	112. RIZEROS	111. RIHORN	110. SMOGMOG	109. SMOGON	108. SCHLURP	107. NOCKCHAN	106. KICKLEE	105. KNOGGA	104. TRAGOSSO	103. KOKOWEI	102. OWEI	101. LEKTROBAL
TM 01 Megahieb	●	●		●							○		○	●				○	●	●	●	●			
TM 02 Klingensturm																									
TM 03 Schwerttanz			●									●						○							
TM 04 Wirbelwind																									
TM 05 Megakick	●	●		●							○		○	●				○	●	●	●	●			
TM 06 Toxin	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●
TM 07 Hornbohrer							●	●						●	●										
TM 08 Bodyslam	●	●		●							○	●	○	●	●			○	●	●	●	●			
TM 09 Bodycheck	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	●	○	●	●			○	●	●	●	●	●	●	●
TM 10 Risikotackle	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	●	○	●	●			○	●	●	●	●	●	●	
TM 11 Blubbstrahl		●			○	○	○	○	○	○	●		●	●				●			●	●			
TM 12 Aquaknarre		●			○	○	○	○	○	○	●		●	●				●			●	●			
TM 13 Eisstrahl		○			●	●	●	●	●	●	●		●	●				●			●	●			
TM 14 Blizzard		○			●	●	●	●	●	●	●		●	●				●			●	●			
TM 15 Hyperstrahl	●	●	●	●	●		●		●		○	●	○	●		●		○			●		●		●
TM 16 Zahltag														●											
TM 17 Überroller	●	●		●							●		●	●				●	○	○	●	●			
TM 18 Konter	●	●		●							●		●	●				●	○	○	●	●			
TM 19 Geowurf	●	●		●							●		●	●				●	○	○	●	●			
TM 20 Raserei	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	●	○	●	●	●	●	○	●	●	●	●	●	●	
TM 21 Megasauger												○											○		
TM 22 Solarstrahl				●								○	●										○		
TM 23 Drachenwut																									
TM 24 Donnerblitz	○			●	●	●					●		●	●	●	●	●	●							○
TM 25 Donner	○			●	●	●					●		●	●	●	●	●	●							○
TM 26 Erdbeben											●			○	○			●			○	○			
TM 27 Geofissur											●			○	○			●			○	○			
TM 28 Schaufler														○	○						○	○			
TM 29 Psychokinese	●	○		○	○	●							●										○	○	
TM 30 Teleport	●	○		○	○	●							●										○	○	●
TM 31 Mimikry	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	●	○	●	●	●	●	○	●	●	●	●	●	●	●
TM 32 Doppelteam	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	●	○	●	●	●	●	○	●	●	●	●	●	●	●
TM 33 Reflektor	●	○		○	○	●							●										○	○	●
TM 34 Geduld	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	●	○	●	●	●	●	○	●	●	●	●	●	●	●
TM 35 Metronom	●	●		●									○						●	●					
TM 36 Finale																●	●						●	●	●
TM 37 Eierbombe													○										●	●	
TM 38 Feuersturm											●		●	●	●	●	●	●			●	●			
TM 39 Sternschauer	●		●		●	●	●	●	●	●									●	●					●
TM 40 Schädelwumme	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	●	○	●	●			○	●	●	●	●			●
TM 41 Weichei													○												
TM 42 Traumfresser																									
TM 43 Himmelsfeger																									
TM 44 Erholung	●	○	●	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	○	●
TM 45 Donnerwelle	○			●	●	●							●												○
TM 46 Psywelle	●	○		○	○	●							●										○	○	
TM 47 Explosion																●	●						●	●	●
TM 48 Steinhagel											●			○	○										
TM 49 Triplette					●	●							○												
TM 50 Delegator	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	●	○	●	●	●	●	○	●	●	●	●	●	●	●
VM 01 Zerschneider			●									●						○							
VM 02 Fliegen																									
VM 03 Surfer					○	○	○	○	○	○	●			●				●							
VM 04 Stärke	●										○		○	●	●			○	●	●	●	●	●		
VM 05 Blitz	●			●	●	●							○												●

Item Liste

Item	Preis	Ort	Beschreibung
?-Öffner	-----	Zinnoberinsel, Pokémon-Haus	Öffnet die Arena der Zinnoberinsel.
Äther	-----	Verschiedene Orte	Eine Attacke erhält 10 AP zurück.
Altbernstein	-----	Marmoria City – Museum	Hieraus wird ein Pokémon geklont.
Angel	-----	Orania City	Mit ihr fängt man Wasser-Pokémon.
Angriffplus	650	Prismania City – Kaufhaus	Erhöht die Stärke der Angriffe.
AP-Plus	-----	Verschiedene Orte	Erhöht die AP einer Attacke dauerhaft.
Aufwecker	250	Pokémon-Supermarkt	Weckt ein schlafendes Pokémon.
Beleber	1.500	Pokémon-Supermarkt	Belebt ein Pokémon wieder.
Blattstein	2.100	Prismania City – Kaufhaus	Löst die Entwicklung bei bestimmten Pokémon aus.
Bootsticket	-----	Bills Küstenhaus	Nötig, um die M.S. Anne betreten zu können.
Detektor	-----	Route 11	Zum Aufspüren verlorener Gegenstände.
Domfossil	-----	Mondberg	Hieraus wird ein Pokémon geklont.
Donnerstein	2.100	Prismania City – Kaufhaus	Löst die Entwicklung bei bestimmten Pokémon aus.
Eichs Paket	-----	Vertania City	Es muß zu Prof. Eich gebracht werden.
Eisen	9.800	Kaufhaus, Verschiedene Orte	Steigert den Defensivwert dauerhaft.
Eisheiler	250	Pokémon-Supermarkt	Heilt Erfrierungen.
Elixier	-----	Verschiedene Orte	Alle Attacken erhalten 10 AP zurück.
EP-Teiler	-----	Route 15 – Zollhaus	Teilt die EP unter allen mitgeführten Pokémon auf.
Fahrrad	1 Mio.	Azuria City- Fahrradladen	Ihr könnt Euch schneller fortbewegen.
Feuerheiler	250	Pokémon-Supermarkt	Heilt Verbrennungen.
Feuerstein	2.100	Prismania City – Kaufhaus	Löst die Entwicklung bei bestimmten Pokémon aus
Fluchtseil	550	Pokémon-Supermarkt	Bringt Euch zum letztbesuchten Pokémon-Center.
Gegengift	100	Pokémon-Supermarkt	Heilt Vergiftungen.
Goldzähne	-----	Fuchsania City- Safari Zone	Der Wärter der Safari-Zone sucht sie.
Helixfossil	-----	Mondberg	Hieraus wird ein Pokémon geklont.
Hyperball	1.200	Pokémon-Supermarkt	Nötig, um sehr starke Pokémon zu fangen.
Hyperheiler	600	Pokémon-Supermarkt	Heilt jede negative Statusveränderung.
Hypertrank	1.500	Pokémon-Supermarkt	Stellt 200 KP wieder her.
Kalzium	9.800	Prismania City – Kaufhaus	Erhöht den Spezialwert dauerhaft.
Karbon	9.800	Prismania City – Kaufhaus	Erhöht den Initativwert dauerhaft.
Karte	-----	Alabastia	Karte der Pokémon-Welt.
KP-Plus	9.800	Kaufhaus, Verschiedene Orte	Steigert die KP dauerhaft.
Liftöffner	-----	Prismania City – Spielhalle	Aktiviert den Aufzug.
Limonade	350	Prismania City – Kaufhaus	Löscht Durst und stellt 80 KP wieder her.
Megablock	700	Prismania City – Kaufhaus	Schützt vor Spezialattacken.
Meisterball	-----	Saffronia City – Silph Co.	Fängt 100%ig jedes Pokémon.
Mondstein	-----	Mondberg	Löst die Entwicklung bei Pokémon aus.
Münze	-----	Prismania City	Wird für die Spielautomaten benötigt.
Münzkorb	-----	Prismania City	Hierin könnt Ihr Eure Münzen aufbewahren.
Nugget	-----	Verschiedene Orte	Bringt Euch beim Verkauf ₽ 5.000,–!
Paraheiler	200	Pokémon-Supermarkt	Heilt Paralyse.
Pokéball	200	Pokémon-Supermarkt	Nötig, um Pokémon zu fangen.
Pokédex	-----	Alabastia	Speichert Daten über Pokémon.
Pokéflöte	-----	Lavandia – Pokémon Turm	Weckt schlafende Pokémon.
Poképuppe	1.000	Prismania City – Kaufhaus	Lenkt den Gegner ab.
Profiangel	-----	Fuchsia City	Mit ihr fängt man Wasser-Pokémon.
Protein	9.800	Prismania City – Kaufhaus	Steigert den Angriffswert dauerhaft.
Rad-Coupon	-----	Orania City-Pokémon Club	Hierfür erhaltet Ihr ein Fahrrad.
Safariball	-----	Fuchsania City, Safari-Zone	Nötig, um Pokémon zu fangen.
Silph Scope	-----	Prismania City, Spielhalle	Ermöglicht, Geister zu identifizieren.
Sonderbonbon	-----	Verschiedene Orte	Steigert den Level eines Pokémon.
Sprudel	300	Prismania City – Kaufhaus	Löscht Durst und stellt 60 KP wieder her.
Superangel	-----	Route 12	Mit ihr fängt man Wasser-Pokémon.
Superball	600	Pokémon-Supermarkt	Nötig, um starke Pokémon zu fangen.
Superschutz	500	Pokémon-Supermarkt	Vermindert Zufallskämpfe / Abhängig vom Lv. Eures Pokemon.
Supertrank	700	Pokémon-Supermarkt	Stellt 50 KP wieder her.
Schutz	350	Pokémon-Supermarkt	Vermindert Zufallskämpfe / Abhängig vom Lv. Eures Pokemon.
Tafelwasser	200	Prismania City – Kaufhaus	Löscht Durst und stellt 50 KP wieder her.
Top-Äther	-----	Verschiedene Orte	Stellt alle AP einer Fähigkeit wieder her.
Top-Beleber		Verschiedene Orte	Belebt ein Pokémon, stellt alle KP her.
Top-Elixier	-----	Verschiedene Orte	Stellt alle AP wieder her.
Top-Genesung	3.000	Pokémon-Supermarkt	Heilt Statusveränderungen und KP.
Top-Schutz	700	Pokémon-Supermarkt	Vermindert Zufallskämpfe / Abhängig vom Lv. Eures Pokemon.
Top-Trank	2.500	Pokémon-Supermarkt	Stellt alle KP wieder her.
Trank	300	Pokémon-Supermarkt	Stellt 20 KP wieder her.
Türöffner	-----	Saffronia City – Silph. Co.	Öffnet die Türen in der Silph Co.-Zentrale.
Wasserstein	2.100	Prismania City – Kaufhaus	Löst die Entwicklung bei Pokémon aus.
X-Abwehr	550	Prismania City – Kaufhaus	Steigert kurzzeitig den Verteidigungswert.
X-Angriff	500	Prismania City – Kaufhaus	Steigert kurzzeitig den Angriffswert.
X-Spezial	350	Prismania City – Kaufhaus	Steigert kurzzeitig den Spezialwert.
X-Tempo	350	Prismania City – Kaufhaus	Steigert kurzzeitig den Initiativwert.
X-Treffer	950	Prismania City – Kaufhaus	Steigert kurzzeitig die Treffgenauigkeit.

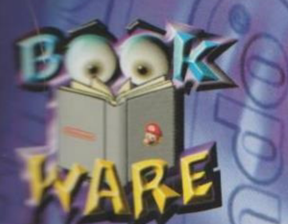

Hast Du alle 150 Pokémon gefangen, bist Du ein
POKéMON
TM*
MEISTER!
112

WILLKOMMEN IM CLUB!

Hereinspaziert, Türen schließen und anschnallen – das größte Abenteuer aller Zeiten erwartet Euch! Wer Nintendo spielt, ist nicht alleine. Im größten Videospiel-Fanclub Europas wird alles geboten, was das Herz eines Nintendo-Fans begehrt. Ob Club Magazin, Internet Homepage oder Telefon Hotline – überall kann man sich über Nintendo und die vielen Spiele informieren und mit den Profis Gedanken austauschen. Ein Angebot, das sich wirklich sehen lassen kann!

Club Nintendo

Das ultimative Videospiel-Magazin von Nintendo! ALLE ZWEI MONATE findet Ihr es bei den meisten Nintendo-Händlern. KOSTENLOS und voller News, Tips & Tricks! Jedes Eurer Lieblingssysteme ist mit einer eigenen Rubrik vertreten, jedes neue Spiel wird ausführlich vorgestellt – mit detaillierten Levelkarten, großen Screenshots, interessanten Hintergrundberichten und vielem mehr.



Wer Nintendo nicht nur spielen, sondern auch lesen will, kann jetzt eintauchen in die einzigartige Welt der Buchstaben und Bilder. Ob Super Mario, Yoshi oder Zelda – für die besten Spiele gibt es die Lösungsbücher direkt von den Nintendo-Profis. Vollgepackt mit Levelkarten, Screenshots, Original-Illustrationen, witzigen Beschreibungen und jeder Menge Action & Fun.

POWER ABO

Wer auf Nummer sicher gehen und sich das Club Nintendo Magazin auf keinen Fall (!) entgehen lassen will, sollte „Ja" zum POWER ABO sagen. Für DM 29,95 (+ Nachnahmegebühr) kommt das Magazin ein Jahr lang alle zwei Monate direkt zu Euch nach Hause! Und das Beste: Der Preis beinhaltet zusätzlich die POWER PRÄMIE, einen exklusiven Nintendo-Artikel nur für Abonnenten!



Eine neue Welt öffnet ihre Pforten – Club Nintendo goes ONLINE! Die coole Homepage von Nintendo bietet nicht nur tonnenweise News und Infos rund um Nintendo und sämtliche Spiele, sondern auch jede Menge attraktive Games und knifflige Wettbewerbe. Darüber hinaus werden die umfangreiche Spiele-Bibliothek und die Tips & Tricks-Datenbank fast täglich aktualisiert.

Mails and more!
info@nintendo.de

Club Nintendo online

Der Hot-Link zum Glück:
http://www.nintendo.de



Besondere Ereignisse verlangen besondere Maßnahmen! Sei es das langerwartete Erscheinen eines neuen Miyamoto-Spieles oder die Markteinführung einer neuen Konsole. Club Nintendo SONDERHEFTE erscheinen in unregelmäßigen Abständen und beleuchten jedes Thema mal ernst, mal witzig oder auch als Comic, aber immer mit viel Spaß und Fantasie.



Der heiße Draht zu Nintendo ist (fast) immer für Euch da! Für technische Fragen steht Euch die Nintendo-Konsumentenberatung wochentags von 11:00 Uhr bis 19:00 Uhr unter der gebührenfreien Rufnummer 01 30/58 06 zur Verfügung. Spielefragen werden von 13:00 Uhr bis 19:00 Uhr unter der Rufnummer 0 60 26/94 09 40 beantwortet.



Informationen zum aktuellen Club Nintendo Angebot erhaltet Ihr telefonisch bei der Nintendo-Konsumentenberatung oder überall dort, wo es Nintendo gibt.

Bei technischen Fragen:
0130-5806





Die Pokémon-Invasion ist nicht mehr zu stoppen! Nachdem bereits Japan, das Mutterland der Videospiele, von der anhaltenden Pokémon-Manie angesteckt wurde und auch die USA seit geraumer Zeit in leuchtendem Pikachu-Gelb erstrahlen, hat es nun auch Europa erwischt! Das meistverkaufte Game Boy-Spiel aller Zeiten begeistert Jung und Alt! Selten gab es ein Rollenspiel, das so viele Spieler in seinen Bann gezogen hat!

Dabei ist das Ziel des Spiels nur schwer zu erreichen: Es gilt, alle im Spiel enthaltenen Pokémon zu finden, zu sammeln und (per Universal Game Link-Kabel) mit einem Freund zu tauschen. Dieses Buch dient hierbei als „Enzyklopädia Pokémonia", als unverzichtbares Nachschlagewerk für angehende Pokémon-Trainer! Es enthält alle Informationen zu beiden Editionen des Spiels, die nötig sind, um alle Pokémon zu schnappen:

- Die Aufenthaltsorte aller Pokémon!
- Umfangreiche offizielle Levelkarten von allen Orten der Pokémon-Welt!
- Der Pokédex liefert die wichtigsten Infos zu allen Pokémon!
- Original-Illustrationen aller Pokémon!
- Alle Infos zur Blauen und Roten Edition!
- Ausführliche Erläuterungen zu Kampfstrategien!
- Pokémon-Tausch und Spezialattacken!
- Inklusive 150 Aufklebern mit spezieller Inventar-Funktion!

